

Alone in the Dark 4 végigjátszás, Gilbert Goodmate végigjátszás, Imperium Galactica III interjú

# 576

KBt

A PC JÁTEKÖRÜLTEK MAGAZINJA

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

OPERATION FLASHPOINT

HALF-LIFE: BLUE SHIFT

Z: STEEL SOLDIERS

GANGSTERS 2

FLY! II

STARTOPIA

TRAIN SIMULATOR

THE HOUSE OF THE DEAD 2

IMPERIUM GALACTICA III

A rettegés oka:

ALONE  
IN THE  
DARK

THE NEW NIGHTMARE

Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226



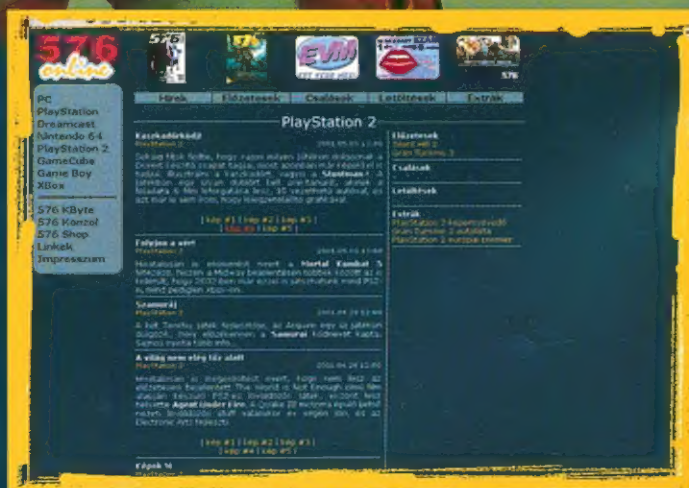
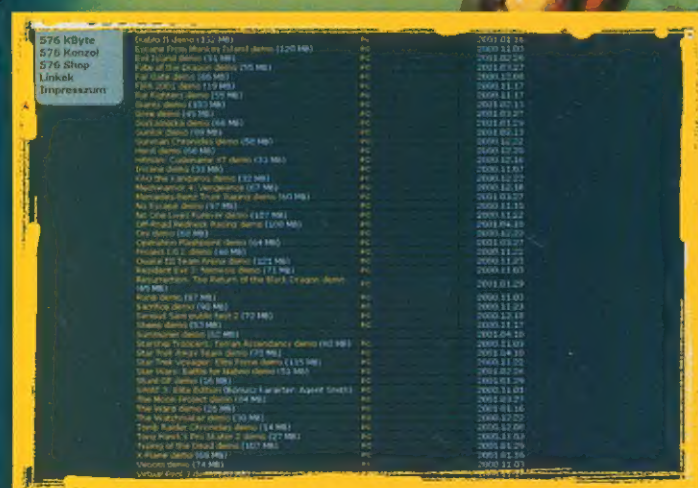
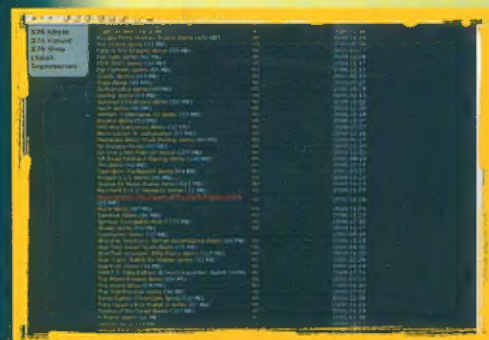
9 770865 822000

2001. JÚLIUS-AUGUSZTUS #123



| hírek | játékelőzetesek | segítség | csalások |  
| letöltések | játékdemók | extrák |

# www.576.hu







HAMAROSAN MEGJELENIK:

**MIGHT & MAGIC VII**  
**FIGHTING FORCE**  
**REVENANT**  
**SOUL REAVER**

**EMM**

**TOMB RAIDER 2**  
**RED GUARD**  
**SONIC 3D**  
**MICRO MACHINES III**

576

TESCO

MEDIA MARKT

Libri

Office DEPOT

Auchan

CD GALAXIS

Automex

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47

kináltunk folyamatosan bővül  
[www.emm.hu](http://www.emm.hu)



**É**n ezt nem csinálom tovább! Ez kész kínzás! Ez egy gyötrelmem — merültek fel bennem az ilyen és ehhez hasonló gondolatok az utcán flangálva, hiszen a nyári csalahatatlansági jelei többek között a női öltözékek lengességében is megmutatkoztak. És hát nem elég a hóguta ilyen tájt, a szegény embert még a nők is kinozzák, hisz úgy kábé másfél másodpercenként elsuhan egy rövidebb szoknya, egy feszebb top, és máris ki vagyok.

Nem tudom, de lehet, hogy a János is valahogy így indíthatott a múlt hónapban, mert óriási kínlódások közepette kényszerülhetett rá arra, hogy felálljon a KByte főszerkesztői székéből. Június 13-án adta be hivatalosan is felmondását, melynek előjelei sajnos már hónapokkal ezelőtt is mutatkoztak, hiszen az, hogy a János kórházban is volt, tényleg nem gyerekjáték, és orvosai javallatának ellenére az utolsó percekig kitartott mellettünk. Eljött azonban a pillanat, amikor egy egészség többet ér egy munkánál, egy lapnál, és egy döntés megszületett. Mi lesz most? — merülhet fel a kérdés minden egyes olvasóban. Az élet természetesen megy tovább, és 576 KByte lesz ezek után is. Ugyanúgy, mint eddig, ugyanazokkal a cikkírókkal és rovatokkal találkozhattok, csak a János nélkül. Ez maga után vonja a kérdést, hogy akkor ki lesz az új főszerkesztő? Jelen pillanatban egy nyári összevont szám után állunk, ami egy hónap kihagyást eredményezhet, így legközelebb csak szeptember 20-án jelentkezőnk újra. Addig írhatnánk azt is, hogy meglepetés, meg hogy majd eláruljuk, azonban az az igazság, hogy jelen pillanatban még nem választottuk ki a megfelelő embert a kijelölt pozícióba. A döntés felelőssége nem kicsi, és elhamarkodott választás esetén havonta főszerkesztőt cserélni nem a legszerencsésebb. Pont ezért, pont miattatok várunk vele szeptemberig.

Csevegő. Az újság levelezési rovata továbbra is a felügyeletem alatt marad, és hát azért is, mert eddig összességében pozitív visszajelzések érkeztek vele kapcsolatban. De hangsúlyoznám, hogy semmi céлом, kedvem, indíttatásom nincs másokat „majmolni”, utánozni — ez az én stílusom. Ha tetszik, ha nem. Persze lehet reklamálni. Akkor majd nem én fogom írni.

#### „Szevasztok!

Nagyon fáj, hogy itt, és így kell elkészönnöm töletek, de nem lehetett részemről tovább húzni a döntést. A betegségem ami miatt fel kellett állnom tényleg nem játék, és már komolyan akadályozott a normális munkavégzésben. El kellett döntenem, hogy a saját (anyagi) érdekemet áldozom-e fel és az 576 KByte érdekeit tartom fontosabbnak, (mint ahogy azt az elmúlt tíz évben is tettem) vagy pedig a tulajdonos, a kollégák jóindulatával visszaélve elvegetálok addig, amíg meg nem köszönik a már dicstelen ténykedésemet. Még mindig egyszerűbb (bár közel sem fájdalom mentes) megoldásnak tűnt ezt választanom, mint megérni azt, hogy (bár szándékom ellenére)ártok annak a lapnak, amiért annyit dolgoztam és amit annyira szerettem. Ha kapok rá megbízást, természetesen a szimulátor programokat továbbra is szeretném én „bepötyölni” a számotokra!

És végül: ha lehet, azért még ne temessetek, ez a pár nap pihenő is óriási időközt már a vitalitásomon. :-))

Széchenyi János „

Ezek lennének itt a János utolsó sorai. A témával kapcsolatban egyébként bővebben foglalkozik az 576 KByte rajongói fóruma, ami a <http://forum.index.hu/forum.cgi?a=t&t=9007567> címen érhető el.

Térjünk rá vidámabb témákra, és pillantsuk át, mit kínálunk így a nyárban: ahhoz képest, hogy évekig az uborkaszegzont teljes pompájában csodálhattuk a maga 1 programmegjelenésével per hónap, most igencsak betermeltek a kiadók, és olyan bombákat durrantottak el, mint a rémisztgetős kalandjátékosok ösátyjának, az Alone in the Darknak a negyedik része, a pár éve csúnyasági versenyen győztes Z folytatása, vagy az általunk Hónap játéknak választott stratégiai gyöngyszem, a Dune 4.

A cikkírók háza táján is apróbb változásokra lehetett figyelmes az egyszeri olvasó: ettől a számunktól végre elmondhatjuk, a kiforrott stáb, úgy néz ki, realizálódott végre, és személy szerint felelősséget merek vállalni azért, hogy a hónapban megjelent leírások és ismertetőik kezdik kapizsgálni végre az irányvonalat, vagyis mondhatjuk rájuk: szódával elmennek. Ebben a hónapban debütált nálunk Ender Wiggins, aki a belső nézetes akciójátékok és autóversenyek világába fogja majd kalauzolni kedves olvasóinkat, és Operation Flashpoint cikke után méltán számíthatunk rá jövő hónapban is, ugyanilyen kiforrott stílusú tesztjeivel, csakúgy, mint a kalandjátékok terén vitézkedő Credora, aki már nem az első huzamosabb adventure-t nyomja nektek végig.

Akik esetlegesen még nem vesézték ki a havi számunkat, azoknak előljáróban némi felkészítés, hogy miért nem ott van minden, ahol lenni szokott. Először is, mit keres elől az interjú? Mivel a Philos Labs fejleszti az Imperium Galactica III-at, amiről egyébként előzetest is kanyarintottunk, úgy gondoltuk célszerűbb, ha a beszélgetést beszúrjuk az előzetesek elé. Ezzel egyébként rögtön elárultam, hogy van megint interjú. Olvasások, mert izzig. Aztán következő kérdés lehet: hová tűnt a Cheats rovat? Nos, az a sajnálatos esemény forgott fent, hogy a nyári programtumulust valahogyan ki kellett bekelnünk, és helyet kellett szorítanunk valahogy pár anyagnak, így a 2 oldal család ebben a számban nem szerepel. Aggudalomra semmi ok, szeptemberben lesz egy vagonnal. Amit még nem láthattok: az A Hónap Dumája szerzője, Zolee, aki '93-tól '96-ig volt az 576 KByte főszerkesztője, és sokat kérte, hogy meséljük már el, mi is történt vele azóta. Hát íme — a kérdés teljesült. Rögtön mellette egy régiú rovatot köszönhetünk A Hónap Bukása címmel, ahol egy igencsak részolált programnak fogjuk megadni a magunkét minden hónapban. Százalékot nem mertünk írni, mert félt, hogy átcsúsznánk a negatív tartományba. Jaj, de mindjárt kicsúszok a helyből. Sebaj, a Csevegőben még biztos kiderül majd pár érdekes dolog, úgyhogy tessék szépen odalapozni, annál is inkább, mert a végén sok-sok nyereménytárgyat sorsolunk ki. Addig is: kikapcsolódásban teljes, és élménydús nyári vakációt kívánok minden egyes olvasónknak:

Bagó Péter

# 2001. július-augusztus

**Bevezető** 2

**Tartalom** 2

## HÍREK, ELŐZETESEK

**Hírek** 4

**Imperium Galactica III: Genesis** 12

**Galleon** 14

**Ozzy's Black Skies** 15

## ISMERTETŐK

**Emperor: Battle for Dune** 16

**Alone in the Dark : The New Nightmare** 22

**Z: Steel Soldiers** 26

**Gangsters 2: Vendetta** 30

## EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



16

38

## STARTOPIA

## ALONE IN THE DARK



22



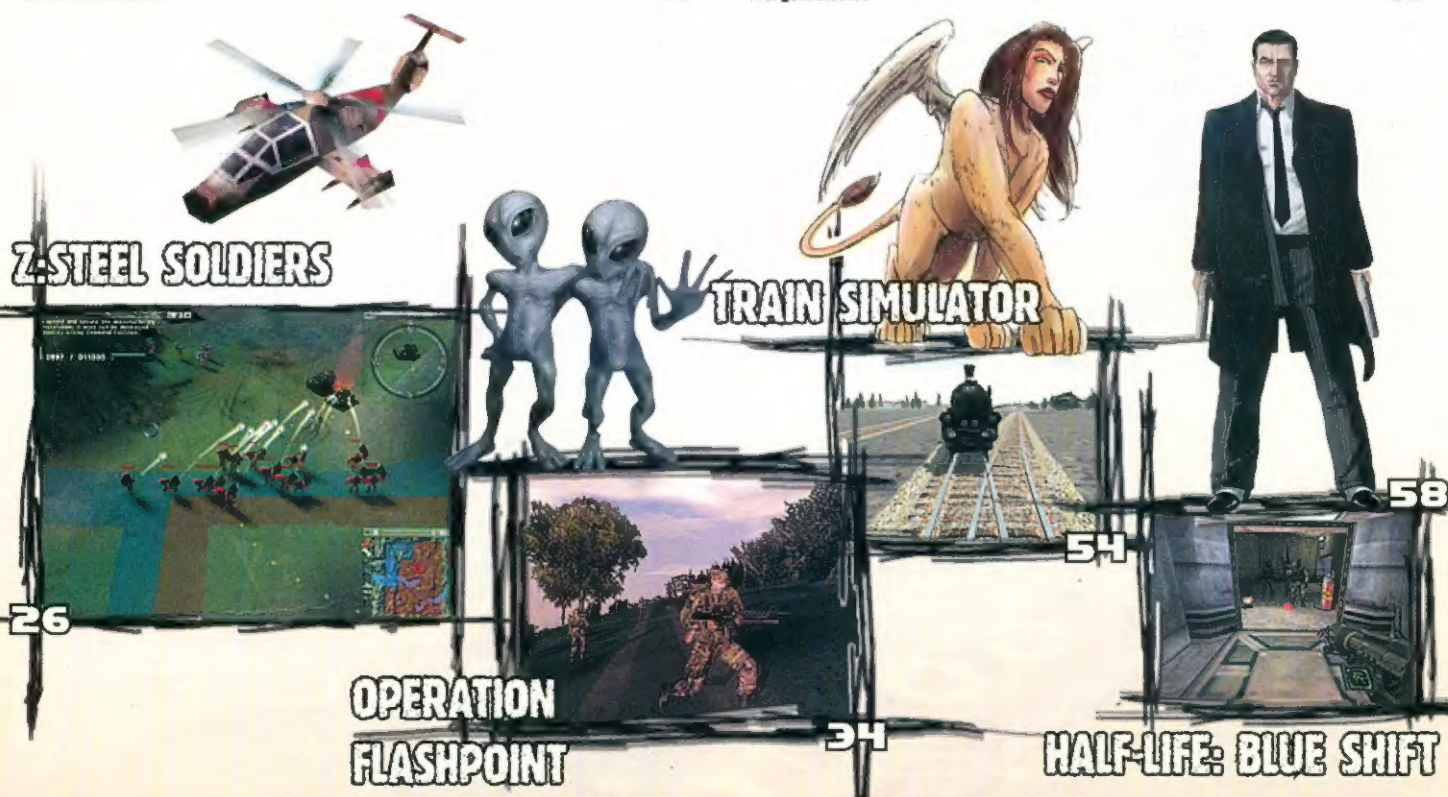


# TARTALOM

Operation Flashpoint: Cold War Crisis	34
Startopia	38
Poseidon: God of Atlantis	42
Fly! II	44
X-Plane	52
Train Simulator	54
Half-Life: Blue Shift	58
The House of the Dead 2	62
Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria	64
The Sting!	66
Asterix Mega Madness	70
Kult Játékok	74

## CHEATEK, EGYEBEK

Interjú az Imperium Galactica III fejlesztőivel	10
Dark Basic	76
Alone in the Dark 4 végigjátszás	78
Gilbert Goodmate végigjátszás	82
hardWAre	86
A hónap dumája	88
A hónap bukása: Deep Space Nine - Dominion Wars	89
SzösszeNET	90
Csevegő	92
Szeptemberi ajánló	96
Toplisták	96



Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.

576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Szerkeszti: 576 Team

Levélágitás: Recent Kft. Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132

egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

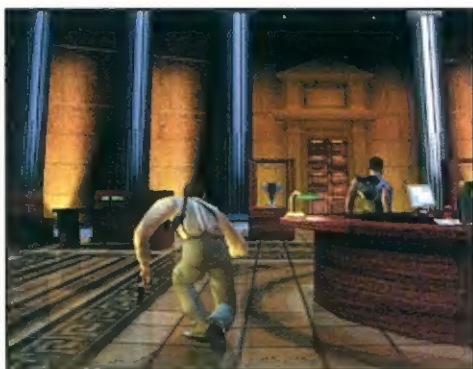
A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges!



## GOOD COP BAD COP (Revolution Software)

[http://www.revolution.co.uk/good\\_cop\\_bad\\_cop/](http://www.revolution.co.uk/good_cop_bad_cop/)

A grafikus kaland-játékairól elhíresült, amúgy pedig angol illetőségű Revolution Software mostanában igencsak borzolja a vizet maga körül, hiszen nem elég, hogy bejelentették a Broken Sword harmadik részét, de dolgoznak egy skizofrén zsaru emlékiratainak megfelelő akciójátékra is. Na jó, ez



utóbbi állításomat tudjátok be enyhe költői túlzásnak, mindenestre annyi valóságtartalommal bír, hogy egy rendőrt irányítva valóban a mi dolgunk lesz eldönteni, hogy akkor a jó, avagy a rossz oldalt választjuk. Ben Kellman nyomozót, ugyanis megrázó tragédia érte 25 évvel ezelőtt. Édesapját akkor lőtte le egy Whether Kellman nevű bűnöző, s a sors fintorának köszönhetően Ben éppen ő utáná nyomoz egy aktuális bűntettben. És itt lép képbe az az interaktivitás, hogy eldöntsük: meglorunk és bosszút állunk, vagy dolgunkat végezve, becsületesen járunk el. Az akciófilmek hangulatát, összes jellemző dramaturgiai fordulatát, és a jó sok töltényhüvelyt magába foglaló akciójáték jelen pillanatban még kiadó nélkül áll, ám a kb. jövő ilyenkor megjelenést nem veszélyezteti ez.

Megjelenés: 2002. Q2

## DUELFIELD (Sismoplay)

<http://www.duelfield.net/>

Online, vagyis Interneten keresztül játszható játékról mostanában egyre több hírt kapunk, ami csalahatatlannak annak a jele, hogy erre van igény, vagy a kiadók erre szeretnék ráerősíteni vásárlóik „szabad akaratát”. A DuelField egy kis francia csapat alkotása lesz, mely mindösszesen 1 éves, hisz csak tavaly alakultak, de annál bizakodóbbak. Az internetes oldaluk igen nagy pozitívuma, hogy a játék ismertetése többek között magyar nyelven is fellelhető, így nem lesz gond a bővebb információk kihámozása. Addig pedig itt offline keltegetném kicsit a figyelmezteteket arra, hogy: a játék szép lesz, a játék brutális lesz, és a játék lesz. Mégpedig egy körökre osztott pre-renderelt és ezáltal gyönyörű stratégiai játék, amiben célunk egy 1 az 1 elleni küzdelem lefolytatása egy másik



szörny ellen. Mert hogy lesz minden féle fajta hősünk és akár egész hordát is tarthatunk belőlük, de magára a játékra még egy picinykét várunk kell. Az első bétatesztet épp ezidőtájt futnak, ha érdekel valakit.

Megjelenés: 2001. december

## HARBINGER (Silver Back Entertainment)

<http://www.silverbackgames.com>



Emlékeim szerint '97-ben került piacra múlt évezredünk egyik legnagyobb port felkavaró stúdiója, mely az általa ábrázolt kegyetlen agresszivitás révén gyakorlatilag világszerte kivívta magának az erkölcs — önkéntes alapon felesküdt — őrizőinek mérhetetlen ellen-szenvét. A játék neve Postal volt — még most is az — feladatunk pedig nem volt más, mint megzakkant főhősünket irányítva térképről-térképre legyilkolni mindenkit, akinek volt mersze tanúbizonyságát adni úgymond: élethűségének. Az

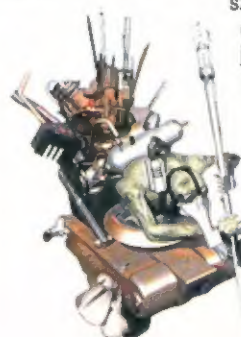
eredeti alkotócsapat soraiból két fickó a Postal megjelenését követően kilépett, s Silverback Entertainment néven új fejlesztőgárdát alakítottak. Debütálásukat a Harbringer munkacímét viselő projecttel óhajtják megejteni, melynek történeti vezérfonala sci-fi jegyeket sejtet. A sztori középpontjában egy hatalmas teherhajó áll, melynek tulajdonosai illetve legénysége a rabszolga kereskedelemben, illetve a tiltott biológiai kísérletekhez való „alany-biztosításban” látják az intergalaktikus haszonszerzés legkényelmesebb módját.

A három játszható karakterosztályt felvonultató stuff így megelőlegezi nekünk a viszonylagos szabadságot, hogy újabb emberkéket, és/vagy idegeneket toborozva, megalapíthassuk a program által Ellenállásnak (a lá First Resistance) nevezett különleges alakulatot, melynek célja nyilván a teherhajó tulajdonjogát élvező érdekcsoportok mielőbbi megbuktatása, mint olyan.

A Harbinger alapvető koncepcióját illetően rendkívül titokzatosak az alkotó urak, ám az elejtett töredék információk — félkész állapotban leledző inventory panel, bizonyos fegyverek másodlagos tüzelés funkciói — alapján valószínűsíthetően egy RPG elemektől sem mentes akció-játékot kapunk a nyakunkba, melyben kiemelt szerepet játszik a történetiség is. Az már biztosnak látszik, hogy mindhárom karakterhez szuverén

sztori tartozik majd, sőt: a három különböző cselekményszál már önmagában is non-lineáris játékmenetet ígér. Magukat jól értesültnek valló források szerint a történet nem csupán a hajó fedélzetén bonyolódik majd, s hogy az alkotók nem cáfoltak rá erre a híresztelésre, mindenképpen jó előjelnek tekinthető. Tekintsük hát annak.

A Postal kiagyalói által megálmodott teherhajó mindenestre kítőnő alapot szolgáltathat egy a System Shock 2-höz hasonlatos sci-fi rémlátomáshoz, melyeket mindig szívesen fogadunk. Nemde?



Megjelenés: 2001. Q4



**MASTER OF ORION III**  
(Quicksilver Software / Microprose)  
<http://moo3.quicksilver.com/>



Angol nyelvterületen egyszerűen csak „4X Strategynek”, azaz „Négy E-s Stratégiának” nevezik azt a stílt, melyek sorai között ott figyel a műfaj egyik legjelentősebb alapköve, a Master of Orion is: exploration,

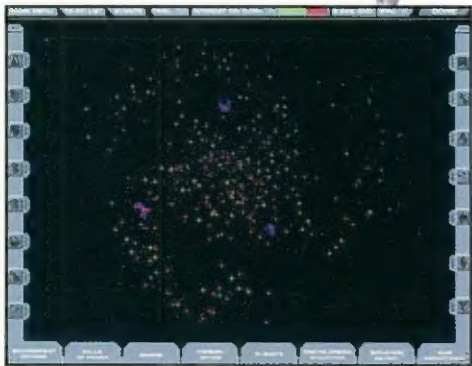
extermination, exploitation, expansion. Azaz: felfedezés, megsemmisítés, kitermelés, terjeszkedés.

Így a műfaj első számú természetes hozadéka az aprólékosan kidolgozott mikromenedzsment, mely összetettsége révén már több esetben is az érdemi játékelmény rovására ment. A Master of Orion III-ik epizódja során az alkotók mindezen jellemzők viszonylagos leegyszerűsítése mellett koncentrálnak a stratégiai hadviselés megkapó kivitelezésére, kidolgozottságára. A sorozat rajongói, akik számára kedves volt a mikromenedzsment, most elszontyolodhatnak — ám erre semmi okunk sincs. Viszonylagos leegyszerűsítés címen nincs másról szó, mint a Conflict Zone-hoz hasonlatos AI scriptekről, akikre szükség szerint rábízzhatjuk majd Birodalmunk bizonyos tranzakcióinak irányítását, menedzselését. A kigondolt szisztema szerint a mesterséges intelligencia értésére adjuk általános kíváncsiságainkat, így amaz már elvárásaink tükrében kezdi meg működését, lehetőséget adván a játékosnak, hogy mindezen idő alatt más területekre koncentrálja figyelmét. A scriptek révén több terület is merőben új szinteződésekkel bővül: lehetőségünk lesz opponenseink megvesztegetésére, kudarc esetén likvidálásukra is — így az adott objektiva tükrében értelmezett győzelemhez több út is vezet, melyek mindegyikét más-más játékosstílus lehetőségei jellemzik.

A politika szintén finomhangolás tárgyává válik: áldásos módon már számolnunk kell populációnk rosszallásával, szélsőséges esetekben forradalmak kirobbanásával, ha adott bolygórendszereket kendőzetlen módon állítunk egy bizonyos terület lehető leghatékonyabb kihasználására, bizonyos fokon túl: a többi jellemző rovására is. A Galaktikus Térkép immár 3D-ben pompázik, s mint az sejtethető: szabadon forgatható, zoomolható, szóval, ami dívik.

A térkép legüdvözlendőbb hozadékai azonban a Csillagközi Csatornák, melyek a jelentősebb rendszereket kötik mintegy: össze. Az új elgondolás lehetővé teszi a Fullasztó Pontok megjelenítését — ezek a nullspace-hez hasonló, tartózkodásra alkalmatlan zónák — így végre kiküszöböltetett a Klasszikus Master of Orion Produkció, mikor is két, avagy több felbőszült flotta vég nélkül kergette egymást az űrben. A Master of Orion III tehát jön — ám azt számolni, hányat is kell még aludnunk addig, korai még.

Megjelenés: 2002.  
Q2



**SID MEIER'S SIM GOLF**  
(Firaxis / Electronic Arts)  
<http://www.firaxis.com/simgolf>

Sid Meier éppen egy helyi golfmagazin múltatta az időt, mikor elméjéből a látottak s olvasottak hatására kipattant legújabb játéka-nak alapötlete. Gettysburg!

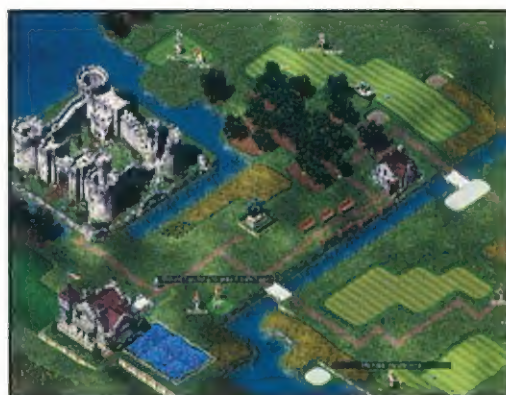
című program-jából fákat, nyitott területeket kölcsönzött, majd az így kapott alaphoz a Poser — emberi alakok beállítására, animálására használatos programcsomag — segítségével tucatnyi golfjátékost teremtett meg, elkészítvén a most készülő projekt korai prototípusát.

S noha ezen ponton Mr. Meier megcsömörlött, barátai, ismerősei véleményezését kikérve végül megállapította, hogy egy minden részletre kiterjedő golfpálya építő, golfpálya menedzselő program megalkotása életképes elgondolás egy újabb Meier mű alapjául. A tulajdonképpeni játékmenet a Sim Cityből megismert irányvonalak szerint alakul majd, ám hatalmas városok helyett ezúttal golfpályákat fogunk megalkotni, majd ezt követően üzemeltetni. Még az ötletadó játékok kevésbé ismerő felhasználók is beláthatják, nem lehet egyszerű összehozni egy olyan kurzust, mely kellő kihívást s szórakozást ígérve a golf fanatikuskoknak, vég nélkül, de legalábbis hosszas játékra csábítja őket. Így a Sim Golfban minden helyet kap majd, ami valamilyen úton-módon összeegyeztethető egy golfpálya felvirágztatásával járó szükségszerűségekkel. S noha ily módon nagy hangsúly fektetettik a mikro-menedzsmentre is, a pályák felépítéséhez tartozó elemek sokrétűsége, szerteágazó kínálata jelenti majd a program savát, borsát. Midőn elkészítettük álmaink golfpályáját, úgy megnyithatjuk annak kapuit a játékosok előtt — ezen ponton pedig már a Theme Park metódus szerint alakulnak a főbb irányvonalak, így sikerességünk mértéke szoros párhuzamot mutat a pályán tartózkodó labdakergetők boldogságérzetével.

Rengeteg környezeti miliő gondoskodik a játék grafikus felhozatalának sokrétűségéről, így a világ különböző pontjain létesített kurzusokhoz az aktuális éghajlat, földrajzi jellemzőkre — puff neki — jellemző elemek s természeti akadályok teszik mozgalmassá a játékot vizuális szempontok szerint is. Sid Meier új projektjének ennek ellenére is sansza van orbitális bukást produkálni, hiszen az eddig elhangzott híresztelések szerint egyetlen főbb motivációnk valóban a játékosok boldogságérzetének felpumpálása. Az lenne a nagyjó, teszem fel: ha a használó is kipróbálhatná az általa megalkotott golfpályákat — ám ez valószínűleg rengeteg energiát követelne az alkotóktól.

Hogy mindez mire lesz elég ebben a formában, azt karácsony közeledtével megtudjuk.

Megjelenés: 2001. november 8





## Aprólék

A teljesen magyar nyelvű játékokhoz igen erősen fűződő Topware neve ezentúl már örökre marad az, ami: múlt. Mert az elmúlt hónapokban pénzügyi gondokkal küszködő cég teljes megújulásában látja csak a kiutat az alagútból, amit rögtön egy névváltoztatással kezdenek: ezentúl Reality Pump néven kell keresnünk őket.

Annyi van belőle, mint Simsből a kiegészítő. Vagy legalábbis most már pironkodás nélkül lehetne akár ezt a szöveget is alkalmazni, hiszen az Electronic Arts bejelentette újabb kiegészítő lemezét a nagysikerű The Simshez, ami a randevúzás, és flörtölgetés világába kalauzolja majd a kedves játékost. Így nem meglepő, hogy címűl, az igen sokat sejtető Hot Date-et választották...

Már nálunk is vetítik a mozik Angelina Jolie főszereplésével a Tomb Raider című filmet, mely a kritikusok szemében, ahogy kell, csúfosan bukott, ám az amerikai pénztáraknál sokkal híresebb filmeket körözött le, hiszen az első 15 nap alatt átlépte a 100 millió dolláros bevételt, ezzel majdhogynem biztosítva minket a folytatás eljövételéről...

Pár hónappal ezelőtt írtunk már az orosz illetőségű GSC Game World Venom című játékaról, ami az E3 után több mint sikeres volt a kiadók körében, hiszen nem kisebb cég csapott le rá, mint az angliai Virgin. Persze a világraszóló terjesztési jogok mellett más is kijár a kiadónak, mint például egy névváltoztatás, így a projektet ezentúl Codename: Outbreak néven kell keresnünk.

Nem lehet minden olyan sikeres, mint a Jurassic Park, vagy inkább: nem lehet minden olyan jól védelemző... Talán ez állhatott a Timeline című játékot fejlesztő Timeline Computer Entertainment döntése mögött is, miszerint bezárják az egész kócerájt, és kiszállnak a számítógépes játékok fejlesztéséből. Az érdekesség az egészben az, hogy a cég tulajdonosa az író Michael Crichton volt. Sebaj, mindjárt itt a Jurassic Park 3 ☺

Augusztus 9. és 12. között, aki esetleg Texas állam Mesquite nevű városába látogatna, eséllyel pályázhat arra, hogy kóbor Doom III játékbemutatóba botlik, ugyanis akkor, és ott rendezik az id Software QuakeCon nevű kis garden party-ját. A híresztelések szerint azonban jóval több lesz ott, mint egyszerű Doom III ereszd-el-a-hajamat, hiszen id-ék új játék bejelentése is erősen várható... Quake 4 talán? ☺



A Delphine Software már gyártott nekünk két motoros játékot, és ha már így belejötték a srácok, akkor megcsinálják a harmadikat is. Valami Moto Racer 3 néven akarják rontani a levegőt október táján ezzel a stuffal, amiben lesz 24 motorkegypár, és 15 pálya. GeForce, meg ilyenek is, biztos.

## ART OF MAGIC (Charybdis / Bethesda Softworks) <http://aom.bethsoft.com/main.html>

Julian Gollop  
1984-ben  
alkotta meg  
Chaos: Battle of  
Wizards című  
játékát,  
Spectrumra.  
Több mint tíz év  
távlatából került  
sor a folytatás  
elkészítésére,  
melynek munká-  
latait az eredeti  
szerző vezette,  
így a mű az  
originális, ősi



darabból megismert elemeket párosította a korszellemnek megfelelő grafikus, technikai kivitelezéssel. Ez a progi volt a Magic & Mayhem, mely egy csapásra el is nyerte a fantasy alapú stratégiákat kedvelő használok tetszését, ám a stuff kétségkívül kedves, ám korszerűtlen grafikája révén jelentős rajongóbázistól esett el. Ezen körülmény alighanem máig is jókora túske lehet Mr. Gollop kebelében, hiszen elszánta magát ősi játékának második számú megújítására — az Art of Magic így teljes 3D-ben pompázik majd, míg a játék alapvető szisztémája még mindig az eredeti mű megvalósítása-ira, metódusaira támaszkodik.

A móka esszenciája a rendkívül ötletes mágia rendszer, mely szerint a mágának három főbb csoportja van, ezeket a Káosz, Semleges, illetve Törvény alapú spellék alkotják majd. Hogy alkalmazhassunk egy varázslatot, szükségünk lesz valami anyagi komponensre, mely annak függvényében eredményez más-más típusú bűvigét, hogy mely mágia csoport „szellemében” kasztoljuk azt el. Magukat extra jól értesültnek valló források szerint a csoportokat Talizmánok jelképezik majd — úgy legyen. A játék főbb

célkitűzése továbbra is a konkurens mágusok elsőd-  
rése, illetve az egyes térképeken fellelhető  
komponensek begyűjtése — nem is szólva  
a Place of Powerekről, melyek kontrollá-  
lása folyamatos mana utánpótlást jelent a  
rezidens mágusnak. Így a felderítés, illetve  
megidézett lényeink átgondolt posztol-  
tása is nélkülözhetetlennek látszik a sike-  
res fellépéshez.



Mr. Gollop egyébiránt tartja magát a történet  
alapú vonalvezetéshez kampány mód tekin-  
tetében, sőt: az alkotók végre nem állják  
renderelt átvetető animációkkal fűszerezni  
a térképek közötti „csendet”, míg végre  
a Magic & Mayhemben alkalmazott, fel-  
íratózásra támaszkodó dialógusrendszer is  
száműzetik, lesznek helyette — beszélő  
karakterek. Mr. Gollopnak s csapatának

tehát láthatóan min-  
den esélye s  
eszköze megvan  
ahhoz, hogy végre  
megalkothassák az  
ősi alapvetés kifo-  
gástalan interpretá-  
cióját mind  
konceptió, mind  
prezentáció tekin-  
tetében.  
Várjuk szeretettel.

Megjelenés: 2001.  
ősz







**ENCLAVE**  
(Starbreeze Studios)  
<http://www.starbreeze.com/>



Ez a kis svéd csapat valami igazán nagyot főz boszorkánykonyhájában a Third Person Shooter — azaz külső nézetes, akció / lövöldözős - programok rajongóinak, amit a keresztségben Enclave névvel vették fel. A látványilag ledöbbentő program, leginkább

a Quake 3 erőszakos, és egyedi feelingjét próbálja meg visszaadni, annál is inkább, mert mint az nem is palástolták vér, s ennek következtében nyers erőszak bőven szorult a gyermekbe. A fantasy szirupba is mártott lelkem két fő karakterkaszót ajánl a kedves játékos számára, mely közül egyik egy vézna lovas, másik pedig egy debella állat harcos. A többfajta pusztító eszköz, mint például a fejsze, csákány, vagy a kard nem csak az ellenfelek megcsonkítására, hanem a környező falak, állványzatok meg és teljes lerombolására is felhasználható lesz. Karaktereink fejlődni fognak a küldetések között, melyek ámbátor igen célirányosak, mégis hagynak némi szabadságot is. A játék amúgy játszható lesz 2 és 4 felé osztott képernyőn, ezekhez egyenesen arányló játékos számmal.

Megjelenés: 2002. eleje

**SPOTWOOD AND ERIC**  
(Evolution Games)  
<http://www.evolutiongames.com/spotwoodanderic/>

Ki ne lenne képes szeretni egy esetlen, dagadt kutyát, és egy vagány, belevaló macskát? Már, ha úgy jól összezárják őket, a maguk kis rajzfilmszerű grafikájukkal, és az ab absurdom helyzettel, melyben nemhogy egymást gyilkolni, de segíteni fogják. Merthogy az Evolution Games alapötlete szerint a Spotwood és Eric című játék azonos nevű főhősei kalandjain fog alapulni. Adott tehát a két állat, kiknek egyszer volt, hol nem volt: volt egy gazdája. Doki — merthogy így hívták őt — azonban nemcsak egyszerűséggel elrabolódott a gonosz Nagy Hal által, aki a lakásuk szolgálat kastélyt szeretné kicsit jobban a tulajdonában tudni, mint a mostani - sehogyan állapott áll. Két hűséges állata pedig hajmeresztő mutatványokat végrehajtva veti bele magát a platformjátékok minden kínjába-



bájába. A rajzfilmszerű grafika, egyszerű és letisztult irányítás, valamint bájos humor teszi a játékot titkos sikerprogrammá, ha szíveskedne végre valahára megjelenni.

Megjelenés:  
2001. Q4



**THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND**  
(Bethesda Softworks)  
<http://www.elderscrolls.com>



Az Elder Scrolls sorozat viszonylag nagy múltra tekinthet vissza a szerepjátékok között, jóllehet a mítoszért támadások révén — melyek javarészt a grafikus kivitelezést marasztalták el — mindez idáig képtelen volt a legsikerültebb darabok nyomaiba férközni. A harmadik epizód látványvilága azonban már teljes 3D-ben pompázó tájs karaktermodellezést ígér, melynek grafikus motorját annak ellenére is hajlamosak új emeletként emlegetni az alkotók, hogy az engine teljes egészében saját



fejlesztés. Vagy talán éppen ezért?

Akárhogy is, a hozzáférhető screenshotok valóban extratáp képi megvalósítást sejtetnek.

Az eddig megjelent Elder Scrollssokra jellemző, legsikerültebb megoldások valószínűsíthetően megmaradnak, ilyenek a gigantikus méretű világmodellek, s az ezekben hozzáférhető questek temérdek mivolta, melyek közül a játékos saját belátása szerint válogathat. A non-lineáris játékmenet így biztosított, csakúgy, mint az NPC-kkel való, széles körű interakció lehetősége: hogy kívül szövetkezzünk, avagy kit is veszünk be csapatunkba, avagy kit tűzünk aktuális fekete listánk élére — már, ha vezetünk ilyet — szintén pillanatnyi megítélésünk kérdése.

Érdekes darab a harcrendszer: a program háromféle támadó metódust ismer, ezek: vágás, szúrás, zúzás. Minden, a játékban fellelhető fegyver megfeleltethető ezen három csoport valamelyikének, így például a harci kalapács forgatásában sejtethetően sokkal inkább jeleskedik a zúzófegyverek kitűnő ismerője, mint a jobbára kardokat preferáló, paladin szerű elem.

Az elgondolás, így látatlanban ötletesnek mondható, egyedüli fájdalom: a rengeteg újdonságot ígérő mágiarendszert nem szívesen boncolgatják a készítők. Érdekes módon a játéknak nem létezik majd többjátékos módja — ezt kompenzálandó, az alkotók minden idők legsikerültebb, legszavatosabb single player alapú RPG-jét óhajtják a közönség elé tárni. S noha ezek igen nagy szavak, a játékhoz mellékel, könnyen kezelhető editor révén — mely a létező összes statisztika, illetve a világmodell átszabására is képes — azt sem lehet 100%-osan kizárni, hogy sikerrel vesszük az általuk bemért akadályt. S ha nem? Akkor majd rájuk zúzunk. Nyíllal.

Megjelenés: 2001. Q4







## Aprólék

Összel tobzódhatnak az Unreal fanok, hiszen a Sierra és Valve közös döntése nyomán egy elég tápos pakkot kapnak majd az arcukba az Infogrames jóvoltából. A cucc tartalmazni fogja az Unreal játékot, annak Return to NaPali kiegészítőjét, az Unreal Tournament Game of the Year kiadását, valamint előzetes videókat az Unreal Championship és Unreal 2 játékokból.

\*\*\*\*\*

Max Payne. Mindenki őrá kíváncsi, mindenki őt várja. És állítólag már nincs is messze a kész játék befejezése. Nem szeretnék titkot elárulni azzal, hogy szeptemberben ő lenne a Hónap játéka, de akik szeretnék vele megismerkedni, nem árt ha előtte leugranak a sarki hardvereshez, hiszen a 3D Realms közzétette a gépigényét — íme:

### Alap követelmény:

450MHz Intel Pentium II processzor, 96 MB RAM, 16MB Direct3D kompatibilis grafikus kártya

### Ajánlott követelmény:

700 MHz Intel Pentium III processzor, 128 MB RAM, 32 MB Direct3D kompatibilis grafikus kártya

### Optimális követelmény:

1000 MHz Intel Pentium III processzor, 192 MB RAM, 64 MB Direct3D kompatibilis grafikus kártya

\*\*\*\*\*

A Men in Black, a Mission Impossible és a Survivor után újabb film-licensszel gazdagodott az Infogrames gyűjteménye, hiszen a július eleje óta érvényben lévő megállapodás értelmében a francia cég lesz jogosult a Terminator, a Terminator 2, és a jövőben megjelenő Terminator 3 megjelentetésére. Az első csapás 2002 elején várható több platformra is, egy — ki hinné — akciójáték keretében.

\*\*\*\*\*

A leginkább repülő szimulátorairól elhíresült Novalogic cég teljesen forradalmi módon egy Necrocode nevű First Person Shooter játékon dolgozik már egy ideje, amit most csak azért halasztottak 2002-es megjelenésre, hogy novemberre be tudják fejezni a Comanche 4-et. Hiába, a suszter már csak a kaptafájánál marad...

\*\*\*\*\*

Alice kalandjai legutoljára a PC-k képernyőjén elevenedtek meg év elején, és most a játékot fejlesztő American McGee új céget alapított: Carbon Entertainment néven. A cég kreatív, önálló játékokat szeretne fejleszteni a továbbiakban, valamint erősen koncentrálni az Alice című filmre, melynek elkészítésében maga Mr. McGee is igen szerves részt vállal.

\*\*\*\*\*

Milyen érzés lehet egy szúnyog bőrében lenni, amikor egy bázikus méretű tenyér készül lecsapni rá? Milyen érzés lehet hangyaként az életet



mentő kenyérmorzsaért küzdeni? És milyen érzés lehet egyáltalán így bogár bőrében létezni? A választ pedig a Prey Digital Studios adja meg készülő játékaival, melynek címe: Stung!, és bogarakat kell benne irányítanunk. A helyszín egy ház pincéje, a stílus pedig FPS. Hát mókás lesz egy hangya vs. méh Capture the Flag ☺

## 3RD WORLD (XYZ)

<http://www.3rdworld.cc>



XYZ. Meglehetősen sajtáságos elnevezés ez egy szoftverek fejlesztésével foglalkozó vállalkozás számára, ám annak esélyét sem lehet kizárni, hogy a furcsa név, könnyedén megjegyezhető volta révén hamarosan jelentős tekintélyt s reputációt szerez magának. A XYZ tagjai egyetlen játék megvalósításának érdekében álltak be a mind több s több alkotót kívánó fejlesztési folyamatokba, melyek a 3<sup>rd</sup> World nevű project gőzerővel futó munkálatait jellemzik. Az E3-on képviseltetett kiadók közül ketten is jelét adták, hogy fantáziát látnak az őskori Elite jelenkori eszközök-

kel, technikai kivitelezéssel párosuló értelmezésében. A hatalmas, bejárható virtuális galaxisok s az ezekben létező tízezrek — akik nyilván a játékosok — motivációi, avagy akár mindennapjaik is izgalmas alapot szolgáltatnak egy MMORPG számára. Így az Electronic Arts féle Earth and Beyondnak, s a Microsoft gondozásában készülgető Freelancernek immár nem csupán egymással kell számolniuk konkurencia tekintetében: a 3<sup>rd</sup> World gyakorlatilag ugyanazon elgondolásokon alapszik, mint a két konkurens, illetve a még eredetileg David (?) Bradwen által megálmodott, klasszikus Elite. Kalóz, csempész, fejtárgysz, kereskedő, esetleg „ebből is egy kicsi, meg abból is egy kicsi...”?

A választás rajtunk áll, így a két legizgalmasabb kérdés az marad: a három, egymástól független csapat közül vajon melyik munkája bizonyul a legsikeresebbnek?

S mit szól mindehhez Mr. Bradwen, aki elvileg már gyakorlati lépéseket is tett az Elite megújítására, mint a mű atyja s kigondolója? Reménykedjünk, hogy tarsolyában akadnak olyan ötletek, melyek révén sansza lesz az új Elite átadásakor egyértelművé tenni: ez az ő játéka. Ám, ha a konkurensok kellő hatásfokon képesek az Elite életérzés tolmácsolására — amire a screenshotok s infók alapján bizony elég komoly esély mutatkozik — úgy Mr. Bradwen legközelebb majd elgondolkozik, nem érdemes — e egy Elite kaliberű ötlettel elméjében kívánni, míg a hozzáférhető technika lehetővé teszi azt, amire az eredeti alkotó most készül. No persze, ki látott még akkor multiplayer alapú játékot — utólag könnyű okosnak lenni, mi? Mr. Bradwen: én szurkolok Önnek.



Megjelenés: 2002. Q2



## JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II (Raven / LucasArts)

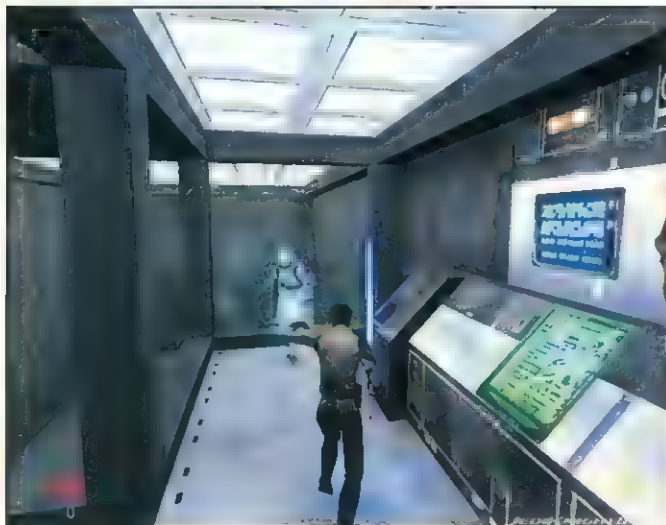
<http://www.lucasarts.com/e3/seven/>



Az 1997-ben kezelt Dark Forces II: Jedi Knight mára már a teljes feledés homályába merült. Hiába is tartalmazott az anyag hatalmas, sőt esetenként kifejezetten hangulatos térképeket, ötletes Erő rendszert — a karakterek harmatgyenge megvalósítása, az elnagyolt

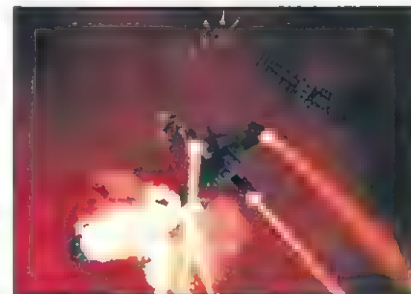
textúrák révén a stuff képtelen volt akkorát robbantani, mint kellett volna neki. A Lucasarts megingathatatlan volt jó híre csak tovább csorbult az RTS vizekre evező Force Commanderrel, sőt: a Star Wars Racer, na jó, esetleg az Epidose I — The Phantom Menace kivételével szinte az összes, utóbbi időben kezelt Star Wars anyag gyenge eresztésnek nevezhető. Ám áldásos módon most oszladozni látszanak a Sötét Oldal képezte felhők kedvenc Lucasartsunk feje fölött: a vezetőség végre hajlandó volt a zsebébe nyúlni, s két olyan névre bízni a Star Wars univerzum — ezt figyelj! — „megéltetését”, melyek eleve garantálhatják az elsőpró sikert. A Jedi Knight második epizódjának látványvilágát a Quake III engine fűti majd, a pályák felépítéséért, a motor testre szabásáért pedig a Raven felel. Az a Raven, mely képes volt arannyá változtatni a Star Trek FPS univerzumot az Elite Force révén, aligha okozhat majd csalódást egy ilyen volumenű téma, kihívás kapcsán. Ami biztos: megmarad a főhős, Kyle Katarn — akinek megszemélyesítését ezúttal remélhetőleg nem arra a szakállas némettárra bizzák, aki még '97-ben sokkolta a jobb sorsa érdemes rajongókat, ajánlhatom helyette Mr. Bagót — mint ahogy természetesen megmaradnak az Erőből eredeztethető Jedi képességeink is, mint pl: Erő Ugrás, Erő Tolás, Erő Spista — bocs, az egy másik játék. A fénykarddal való csatározás is újabb lehetőségekkel bővül: továbbra is alap az eszközzel kivitelezhető, automatikus lézerpisztoly-lövedék-hárítás, ám ezúttal már lehetőségünk lesz elhajítani is kardunkat, ahogy azt Darth Vader csinálta, a Jedi Visszatér végjátékában. Láttá mindenki?! A jelen idő szerint bemutatott, egyetlen teszt-pálya valószínűleg a közeljövőben hozzáférhetővé válik, ám erre fogadást senki se kössön — mint ahogy arra sem, hogy a Lucasarts ezzel a projecttel is befűrdik. Mert ha van a Ravennek s a felügyeleti szerveknek jó ízlése — már pedig van nekik — akkor úgyse fognak.

Megjelenés: 2001. november



## O.R.B. (Strategy First)

<http://www.o-r-b.com>



Jó egy éve lehet hogy piacra került a Homeworld nevű űrstratégia, mely részletes grafikája s az akkor még bizonyos szempontok szerint újszerű játékmenet révén az akkori RTS dömping üde színfoltjává vált. A stuff sikeresége, úgy tűnik — nem hagyta hidegen a konkurens kiadókat sem, így most a kifejezetten stratégiákat ontó Strategy First tesz kísérletet a Homeworld koncepció finomhangolására. A sztori nyomvonaláért két, egymással konkuráló idegen létforma érdekellentétei s folyamatos csatározásai felelnek, s noha ez ma már nem hangzik túlzottan izgalmasnak, az O. R. B. szisztéma érdemi tartalma már reménykedésre adhat okot — már annak, aki kedveli az űrstratégiákat, s nem riad vissza a szokatlan elgondolásoktól sem. A Strategy First nem volt rest most készülő művébe implementálni a 2D-s megvalósítást, sietek leszögezni: a játék elvárhatóan teljes 3D-ben pompázik majd, ám kiküszöbölendő az ihlető művet ért éles kritikákat — miszerint előfordult, hogy a rengeteg hajó révén borzasztó körülményessé vált a játék áttekinthetése — létezik benne egy 2D alapú nézet is, mely révén még a legösszetettebb szituációk is könnyedén átláthatóak lesznek. No hiszen. Az O. R. B. legfőbb újítása, természetesen nem ez — szépen is néznék ki, meg a kiadó is — a fajonként 25 választható egység, illetve az interaktív környezet — mely szerint hatalmas aszteroidákon húzhatjuk majd fel az ellen elsöprésére hivatott elemeket legyártó bázisainkat — klasszikus RTS jegyeket is sejtetni engednek. Igérnek a konfliktusokon kívül álló, környező idegen fajokat is, akiket kezdeti semleges minőségük ellenére is lehetősége lesz a feleknek, úgymond: megbolygatni, majd siker esetén javukra fordítani az ily módon szerzett haditechnikát. Hyperjumper, az elmaradhatatlan Cloak Device, — női öltözékben kifejezetten javallott viselet — valamint egészen elképesztő alapokon nyugvó, idegen stukkerek garmadája teszik ígéretessé az ötletet.

Megjelenés: 2001. Q4

## ALIEN VS. PREDATOR 2 (Monolith Productions / Fox)

<http://www.foxinteractive.com>

Nem kis ötlet volt két olyan kasszasikerű film főhőseit egy arénába engedni, mint a Predator, vagy az Aliens — nem is csoda, hogy sikerjatek lett belőle. Főleg, hogy a játékot készítő Rebellion nem egy táblás stratégiajátékot, hanem zamatos kis FPS-t készített belőle. Sokáig nem kellett nyugtalankodnia a játék szerelmeseinek, hiszen



jött a bejelentés, hogy készül az AVP 2, csak hát dátummal, és képekkel felejtettek el kecsegtetni minket. Seba, az E3 kárpótolt mindenkit, hiszen már mozgásban is megszemlélhettük a piciny gyermeket. Az új fejlesztőcsapaton kívül azonban észrevehetően nem sokban változott a program. Grafikailag feltuningolt, azonban játékmódokra teljesen megegyező képet kaphattunk róla. Az emberi, Alienek, és Predatorok vonhatóak ugyanúgy irányításunk alá, lesz benne ugyanúgy egyjátékos történeti mód, és persze az elmaradhatatlan multiplayer. Egyedüli újítás, hogy menteni ezúttal már bárhol lehet benne. Bár még van hátra a játék fejlesztéséből idő, eléggé úgy néz ki, hogy csak látványilag fejlődtek a dolgok...

Megjelenés: 2001. október



GyZ & Bagó Péter



## Beszélgetés az Imperium Galactica III fejlesztő-csapatával

A következő két oldalon Magyarország talán legdinamikusabban fejlődő számítógépes- és videojátékokat, valamint multimédiás ismeretterjesztő szoftvereket fejlesztő csapata kerül bemutatásra. Beszélünk eddigi munkáikról és most készülő programjaikról, különös tekintettel az év végén megjelenő Imperium Galactica III-ra.

### Aranytojást tojó tyúk

A Philos Laboratories három éves fejlesztés után, 2000 elején befejezi a Theocracy című real-time stratégia játékot. Az UBI Soft a világ több, mint húsz országában dobja piacra. Szintén ezzel egy időben szerződést kötnek a német illetőségű CDV kiadóval egy háromdimenziós megjelenítésű taktikai / kaland / akció stílusú elemeket ötvöző játékra, az Escape from Alcatraz-ra. Hogy véletlenül se unatkozzanak, nyakukba veszik az UBI Soft Tim 7 nevű nyolc CD-s multimédiás oktatóprogram-sorozat elkészítésének feladatát.

A munkák feltehetően kitűnően haladnak, legalább is a befektetők szerint, akik nem is olyan régen — tavaly év végén — kerekén egymillió dollárt investáltak a cégbe. A tőkeinjekció hatására a cég háza táján még inkább felpezsdül az élet. Az E3-mal egy időben pedig bejelentik az IG3 fejlesztését is. A munkatársak száma mára eléri a nyolcvant, de az a szám rövidesen tovább fog bővülni.

Ott jártamkor is éppen serény kicsomagolás folyt néhány szobában, további hardverelemek munkába állítása céljából, az egyik központi fallúszágon pedig egy nagy hármás szám virított: a Tim 7 aranykorong elkészü-

lésének hátralévő napjait volt hivatott jelezni...

### Csontváztánc

A cég egyik büszkesége a nemrégiben munkába állított Vicon 8 optikai mocap. Nos, az előbbi kifejezés biztosan sokak számára kínai. Ez a Kelet-közép Európában még egyedi berendezés nem kevesebb, mint negyedmillió dollárt kóstált. A gépezet jelenleg nyolc infravörös kamera segítségével mozgásekvenciák modellezését teszi lehetővé. Működésének lényege, hogy speciális fényvisszaverő gömbökkel — úgynevezett markerekkel — ellátgatott páciens beáll a felvételgépek köré, és a fotogrammetria itt nem játszik sok szerepet, hiszen magából az emberből nem látszik semmi, annál inkább a markerekből. Az adatok valós időben kerülnek feldolgozásra és a gép monitorán már láthatjuk is a szentjánosbogarak táncát. Elég csak összekötni a pontokat: máris kirajzolódik szemünk előtt egy emberi csontvázhoz igen hasonló figura, ami ugyan úgy mozog, mint a kamerák előtti hús-vér ember.

A felvett anyagra ráhúzni valamilyen textúrát pedig már szinte gyerekjáték. Amíg egy programozó, mondjuk egy sétáló figura megjelenítését a nap végére kiizzadja magából, addig a mocap segítségével ez nem több, mint fél óra, és ezt még kedvünk szerint is módosíthatjuk a végén játékos izlésünk szerint, egy-két gombnyomással.

Az Alcatraz karaktereinek mozgásvételei már nagy erővel folynak. Láthattam egy nagyon szépen sikerült „sunyi sarkon befordulást” és egy óvatossá lopakodást — igaz még csak a csontvázemberek előadásában. Ter-

mészetesen az IG3 előre renderelt animációiban látható emberalakok mozgásai is itt kerülnek majd felvételre. Szerintem nem fogunk csalódni a végeredményben, talán mindenkit meggyőzők, ha megemlítem: az Industrial Light & Magic is ilyen gépet használt — például a *Múmia visszatér* című film speciális effektejének elkészítésekor is.

### Magyar úropera — világszínvonalon!

Philos Labsnál jártamiban sikerült bepillantást nyernem boszorkánykonyhájuk legtitkosabb zugaiba is. Legújabb fejlesztésük, melyet az E3 kapcsán jelentettek be, nem más, mint minden magyar gémer egyik büszkeségének folytatása, az Imperium Galactica sorozat harmadik része. A készülő mű részleteibe többek között Hanula „Hancu” Zsolt, Nyulászi „Nyúli” Zsolt és Sugár Róbert avatott be.

A félreértések elkerülése végett tisztázzuk, hogyan került a Philos Labs kezébe a játék fejlesztése. Az Imperium Galactica első két részét a Digital Reality készítette és a GT Interactive, majd a Infogrames adta ki. Kiadók jönnek, kiadók mennek, a nagyobbak megesszik a kisebbeket. A GT Interactive eltűnt az Infogrames bendőjében, a testsúlyproblémákkal küszködő cég pedig nem kívánta tovább folytatni a sorozatot.

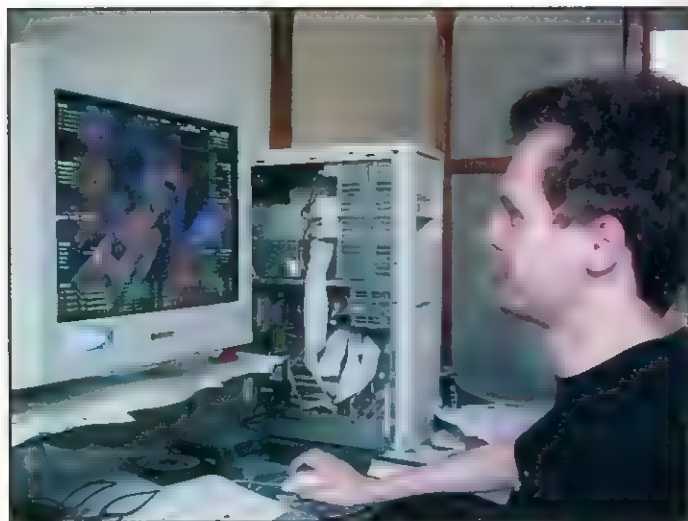
Itt lép be a képbe Sugár Robi, akinek már évekkel ezelőtt volt egy, saját szavaival élve „garázscége”, ahol szinte hobbiszinten írogattak játékgengereket. A legígéretesebbnek tűnő mű egy 3D-s űrstratégia alapjai voltak, amit

már 2000 eleje óta egyre komolyabban fejlesztettek. A német kiadó, a Philos és Robiék szerencsés egymásra találásának eredménye, hogy megszületett az elhatározás: készüljön egy dögös játékprogram, hiszen rendkívül ígéretesek az alapok. Mindeközben a GT kiadó megszűnésével felszabadult az Imperium névhasználati joga, azt hosszas tárgyalások után megvásárolták az Infogamestől, így készülhet a játék az Imperium Galactica III néven. Tehát nem is igazán folytatásról van szó, inkább az előzmények felelevenítéséről. A korábbiaktól eltérően nem a részletekben elvesző stratégia, hanem a kalandelemek és látványos űrcsata domborodnak, de erről majd később...

A játék motorja már 1998-tól kezdve íródik, még az akkori DirectX 6 adta lehetőségeket kihasználva kezdtek. Természetesen az engine azóta folyamatosan csiszolódik és alkalmazkodik a legújabb követelményekhez. Több nagyobb update eredményeként a kész játék már kihasználja majd a DirectX 8 és a GeForce 3 adta lehetőségeket. Félreértés ne essék, nem a csúcscategóriás hardverekre optimalizálják majd a játékot, hiszen ígéretük szerint a kiskaliberű gyorsító-kártyáknak is szépen meg kell majd birkóznia a framekkel.

A korábban készült grafikák is a sülyesztőbe kerültek, most a Philos legjobbjai dolgoznak a készülő mű látványvilágán, melynek minőségét felesleges is tovább ecsetelni, a mellékelt képek remélem bizonyító erejűek.

Hancut ismerhetitek már, hiszen részt vett egy időben az 576 KByte szerkesztésében is, a sors íróniája, hogy az ő



▲ Hancu Babe



▲ Nyulászi Zsolt, Hanula Zsolt, Sugár Róbert — az IG3 vezető fejlesztői



ollából született két olyan leírás, melyek későbbi jelentőségét még ő maga sem tudhatta megírásuk idején. Egyik a Philos Labs játékanak a Theocracynek kritikája. Jelenlegi munkatársai máig kiélik rajta egyetlen bosszújukat, persze ez vicc, hiszen a Theocracy, ha nem is volt bankot robbantó kasszasiker, szakmai körökben szerte a világon számosan méltatták, a linuxos lársadalom pedig majd egy éven keresztül top tizes listáján tartotta! A másik írás nem más, mint az Imperium Galactica második részének bemutatása volt. Most Hancu a folytatás vezető designere.

Nyulási Zsolt neve szintén ismerősen csenghet, de ha azt írom: Dale Avery, biztosan még többen felkapják a fejüket. Eddig, mint sci-fi író, a M.A.G.U.S. és a Codex szerepjátékok fejlesztőjeként ismerhették. Jelenleg nyakig benne van az IG3 fejlesztésében. A játék történetének kiagyalója, részben designere és mesterséges intelligenciájának fejlesztője.

— Jelen pillanatban az AI-ra vagyok a legbüszkébb, vagyis a játék Mesterséges Intelligenciájára. A taktikai részét én fejlesztettem egészen algoritmus szintig, és most ott tartok, hogy már nem tudom megverni, — nevetés — le kell majd butítani, és olyan jellemvonásokkal felruházni, amiktől hibázni fog.

— Mindegyik fajnak más és más tulajdonságai lesznek ebben a tekintetben is?

— Természetesen, de ebbe nem szeretnék mélyebben belemenni, a játékos feladata lesz kiismerni az ellenfelek tulajdonságait. Mindegyik AI felruházva az adott fajt egyfajta filozófiával, jellemvonással és speciális lehetőségekkel.

— A történet elég összetett és titokzatos.

— A konkrét történet helyett inkább az irányelvekről beszélnek. Abszolút lényeges irányelv, hogy egy logikus univerzum legyen mögötte. Ez alatt azt értem, hogy a technológiák alkalmazkodjanak az univerzumról alkotott képünkhöz.

Hogy legyen mögötte egy világkép, ami nemcsak egy fantasy-nél, de egy sci-finél is baromi fontos, hiszen nem a totális valóságot valósítja meg.

Ugyanez a fajokra is igaz, ők is legyenek olyan szinten átgondolva, hogy életképesek legyenek. Mindezekből aztán gyűrjük lefelé, hogy erre a világképre egy történelmet rá lehessen építeni. Egy olyan történelmet, ami meghatározott távlatokba nyúlik vissza. A játékos ebbe a földi történelem kétezer hatvanadik éve környékén csöppen bele. Egy cyberpunk környezetből indulunk majd, cégek által dominált úrkutatásból; olyan váratlan fordulatok történnek, amiknek következtében távol sodródik a földtől. Ezalatt: — a legjobb szó rá — a Föld állapota megváltozik.

Nagyon nagy szerepe lesz a játékban az előbb említett Mesterséges Intelligenciáknak, bár én inkább Mesterséges Isteneknek nevezném őket.

— Ez mit jelent pontosan?

— Olyan entitások bukkannak majd föl, amik valaha Mesterséges Intelligenciák voltak, de a földi halandók nézőpontjából tekintve ezek már isteni hatalommal rendelkeznek, még akkor is, ha mi ezt megpróbáljuk a tudomány és a technika határain belül tartani.

Tehát nem mágiával, vagy isteni hatalommal indokolni, de olyan befolyásuk van az Univerzum szerkezetére, ami a mi szempontunkból Istenekké teszi őket. Mesterséges Isteneknek lehet őket nevezni.

— Hány féle befejezése lehet majd a játéknak?

— A történet indul valahol és befejeződik valahol. Hogy hogyan ér véget, kétféle lehet, bár a végigjáratot út nagyon sok elágazással terhes.

— Például elfoglaljuk az összes bolygót?



— Nem, nem erről van szó. Nagyon fontos elv, hogy minden emberléptékű a játékban. Ezen azt értem, hogy nem kolóniák ezreiről van szó, nem űrhajók tízezeiről, hanem tíz-tizenöt kolóniáról és tízhúsz nagyobb űrhajóról. Minden a mi léptékünkhöz igazodik. Nem egy hatalmas, barokkos Univerzumról van szó. Ehhez kapcsolódik, hogy nem lehet cél leigázni és elpusztítani más civilizációkat, hanem inkább megoldani a pillanatnyi problémáinkat. Ez a fő cél.

— Úgy veszem észre hangsúlyozottan fontos a történet.

— Igen. Mindazokat a dramaturgiai szabályokat, amiket egy regényben el kell követni, azokat itt is igyekeznünk majd követni, azokat itt is igyekeznünk majd követni, a szereplők, a fordulatok... ezek mind ott kell, hogy legyenek benne.

A jelenlegi terv szerint van egy fő szála a történetnek, de emellett minden egyes fajnak, sőt bizonyos technológiáknak, vagy misztikusnak tűnő titkoknak is meg lesz a saját sztonjuk. Ezekből lesz nemlineáris a játékmenet, mindig lehet majd kedvünk szerint választani, bár ha valamit nagyon elhanyagolunk az később visszaüthet. Tehát hogy a történet melyik részét hogyan visszük végig, már az is egyfajta stratégia.



▲ Vámosi Zsolt, a Philos Entertainment feje

— Mégis, milyen stílusú játék lesz az IG3?

— Űropera. Emberléptékű űropera. Emellett én mindig is törekszem arra, hogy legyen valamilyen központi magja. Legyen valami értéke, némi filozófiai mondanivalója. Ez nem szükséges a végigjátszáshoz, de aki keresi, meg fogja találni benne.

A hangulathoz hozzátartozik majd a titokzatosság, a misztikusság, a mondanivaló, hogy mi emberek nem az űrbe való vagyunk. Ez egy ellenséges közeg, de benne vagyunk és tudunk benne boldogulni. A játék nem egy diadalmenettel lesz, mint mondani szokták, a harc nagyon nehéz és veszélyes. A felfedezések — az űrben, technikailag és a történet szempontjából is — jelenítik majd az igazi örömet az Imperium Galactica ill-ban.

- Balage -



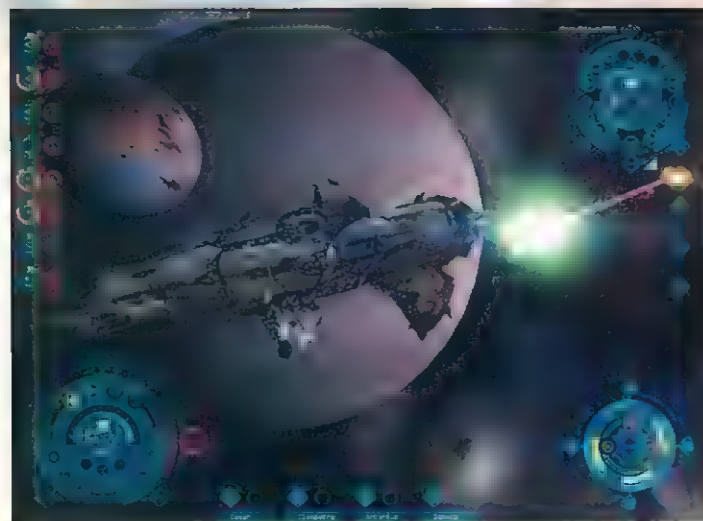
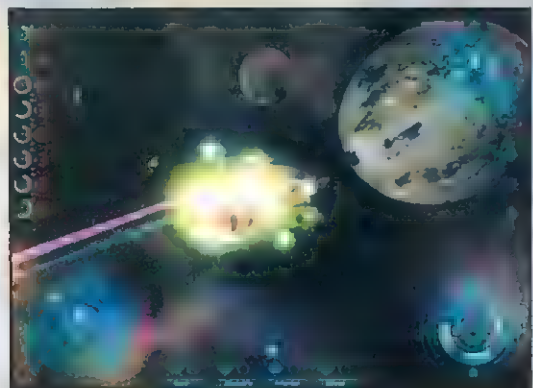


# IMPERIUM GALACTICA

## Magyar űropera készül – világszínvonalon

**P**hilos Labs-nál jártamban sikerült bepillantást nyernem boszorkánykonyhájuk legtitkosabb zugaiba. Legújabb fejlesztésük, melyet az E3 kapcsán jelentettek be, nem más, mint minden magyar gémer egyik büszkeségének folytatása, az Imperium Galactica sorozat harmadik része. A készülődő mű részleteibe többek között Hanula „Hancu” Zsolt és Nyulászi „Nyúl” Zsolt avatott be.

A történet századunk vége felé veszi kezdetét, nem titkoltan a gibsoni cyberpunk világ folytatásaként. Kétezer hatvan felé bolygónkat a multinacionális cégek uralják, a jelenlegi politikai szervezetek másodlagossá váltak, minden elsődleges mozgatórugója a pénz... És az információ. A technológiai forradalom virágkorát éli, az emberiség gőzerővel fejleszti a mesterséges intelligenciákat – pontosabban már ők saját magukat ☺. Emellett megindult a kirajzás, a naprendszer benépesítése, szigorúan „az erősebb” jogán.



Főhősünk egy terjeszkedő multi felderítő űrhajójának kapitánya. A Kayper-övön is túl, ahol a malac sem túl – vagyis a naprendszer peremén –, furcsa képződményt találnak, szinte bizonyosan idegen civilizáció alkotása. Behatolóbb vizsgálata során a hajó és legénysége túlságosan is megközelíti az ismeretlen objektumot... A csillagok elmosódnak, ők pedig ismeretlen helyen találják magukat, csak egy biztos: jó messze az otthonától. A pánik, a kétségbeesés, az utolsó sóletkonzerv felbontása után valahogyan mégis sikerül visszatérniük Sol közelébe.

A naivabbak azt hihetnék, hogy ennyi, pedig a legújabb Odüsszeusz kalandjai még csak most kezdődnek. Az örömmámor elcsendesedtetével a kis hajó legénysége furcsa jelekre lesz figyelmes Földünk körül. Az egyik apróság, hogy amíg távol voltak, itthon eltelt harminc év. Nos, minden rosszban van valami jó, legalább tudják mibe keveredtek felderítő útjuk során. Egy csillagközi parittyába, ami majdnem fénysebességgel lóditotta őket az Isten háta mögé, ismeretlen és barátságtalan vidékekre, messzi a galaxisban.

Azért gondolatok bele, reggel megigérem a nejemnek, hogy estére itthon leszek, erre hip-hop fogja magát az idő, tekeredik párat maga körül, mi maradunk ugyanolyan jóképűek, mint eddig, de a „nej” öregszik

pár tucat évet. Sőt a gyerekek is felnőttek, buszsofőrök a holdon, meg jegyszedők az anti-gravitációs kútban, ilyesmi.

De térjünk csak vissza a kesergő űrhajósok magánéleti problémáiról, a történet fő szálához. A másik dolog, amit felfedeznek, még sokkal kellemetlenebb. A Földet elfoglalták a Vogonok, az Agyszívók és a Pokémon harci droidok. Na jó nem ők, de legalább olyan veszélyes banda, mint ezek. A történet itt cenzúrázott, még nekem se mondták el, nem hitték el, hogy tudok titkot tartani ☺.

Annyi bizonyos, hogy hőseink öregedő rokonaik meglátogatásától és újabb konzervek beszerzésétől eltekintenek, azonnal és rögvest elczipőznek kedvenc szülőbolygójuk közeléből. Egyetlen esélyük, ha megtalálják azt az űrhajózási hőskorában útnak indított széntüzelésű kolonizációs bádogleknőt, amiről már szinte mindenki megfeledkezett. A hontalanok elhatározzák, hogy életben maradnak a rideg és ellenséges univerzumban, sőt új népet alakítanak, új birodalmat kovácsolnak, hogy visszatérjenek felszabadítani régi otthonukat. Bár Nyúl célzott rá hogy nem egyszerű „felszabadításról” van itt szó. Sokkal bonyolultabb és ijesztőbb a helyzet...

A játék során, ahogy növeljük hatalmunkat, új fajokkal találkozunk. Legalább hat egészen különböző kultúrával, mentalitással, harcmóddal rendelkező népet, de felbukkan egy riasztóan idegen civilizáció is, kik nem törődve a természeti törvényekkel az útjukba eső csillagokat fekte



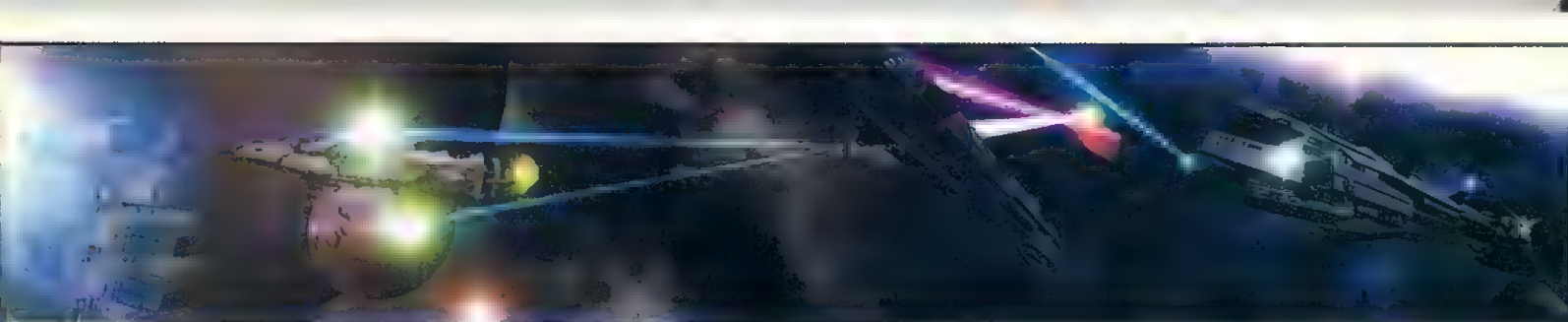
lyukakká vagy szupernóvávákká robbantja. Ha mindenki összefog sem tudják megállítani, talán az ember, ez az újonnan jött kis senkiházi, ki az idősebb fajoktól lopkodja össze tudását. Csak egy baj van övele, hogy bár maga is veszélyeztetett, mégis e gonosz fajra hasonlít legjobban... Hogy az ősgonosz faj és a Földet leigázó valami azonos-e, sem biztos egyáltalán, szóval lesz itt kavaráss bőven!

A történet középpontjában egy ember áll, a felderítőhajó kapitánya, akit mi alakítunk. Az ő életét fogjuk végigjátszani. Mivel a fejlesztők törekednek az ismert fizikai törvények betartására, így az einsteni relativitási elmélet miatt a „valós” világban évszázadok telnek majd el, míg az űrben úszó Flottánk ide-oda sodródik, de az időeltolódás miatt legalább kapunk ideológiai magyarázatot például a fejlesztések „gyorsaságára”. Különlegesen látványos az űrhajók mozgása: a rakétákat csak gyorsuláskor és fékezéskor kapcsolják be – a fékezőrakéták természetesen elől vannak –, forduláskor pedig a hajó oldalán lévő hajtóművek kapcsolódnak be egy-egy pillanatra, hogy a megfelelő irányba tereljék

a gépet, mindez a lehető legjobban hasonlít a valódi űrhajók mozgására! Nagybetűvel írtam a Flottát, mert csak egy lesz. A vezérhajónkhoz a játék végére tiztizenöt nagyobb hajót szervezhetünk be, gyomruk természetesen, mint kaptár, ontja majd szükség esetén a







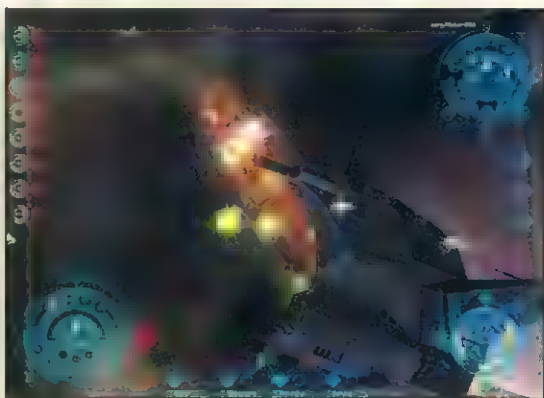
vadászgépek százait, de a fontos történeti szál miatt lehet csak egy csapat hajót irányítanunk.

Fejlesztések: itt is az úgynevezett „technological tree” típus lesz, sőt egyszerre kettő. A teóriák az elméleti tudományokat

jelölik majd, a technológiák a ténylegesen legyártható fejlesztéseket. Csavar ebben is lesz, megszokhatuk már, ha kifejlesztünk valamit, kész léphetünk tovább. Nos, itt minél egzaktabb tudományok felé sodródunk, főleg ha idegen találmányokat fejtünk meg, esetleg egymásnak ellentmondó, vagy még inkább szerteágazó, megfejthetetlen tudományos paradoxonok üthetik fel a fejüket... Mi van? Nyugi én sem értem.

Kereskedelem, diplomácia, kémkedés - ezek a lehetőségek mikro szinten lesznek kezelve, vagyis ha egy naprendszert felfedezve találkozunk ott valakikkel, akkor a felajánlott lehetőségek csak ott lesznek érvényesek, nem pedig globális faj-faj közötti politikai viszony, vagy kereskedelmi szövetség számít.

Terjeszkedés, kolonizáció: a játék teljes egészében az űrben játszódik. Nem lesz tanktologatás meg városépítgetés a földfelszínen. Az új koncepció elveti azt az elvet, hogy a százharmincötödik bolygónkon is fel kell húzni egy rendőrséget, meg két kórházat, hogy jó legyen a morál. Rá lehet tekinteni majd az aktuális bolygófelszínre, de a lényeg a kolonizálható bolygó körüli hatalmas űrállomás. Ezek a Hold nagyságú gépezetek elláviróznak az adott bolygóhoz, ott kicsomagolják magukat, beállítjuk a típusát, ami lehet körülbelül, hajógyártó, nyersanyag és energiatermelő, fejlesztő vagy tervező. Hogy mit mikor érdemes, az az adott bolygótól is függ, de a típusok menet közben átalíthatók, sőt maga az űrállomás is összecsomagolhatja magát továbbállás céljából. A játékban stratégiai fontosságú lesz ezek összehangolt működtetése. Mindenesetre sokkal egyszerűbbnek tűnik, mint az előbb-utóbb unalomba forduló földfelszíni építgetés. Nagyjából harminc-negy-



ven elfoglalható naprendszer lesz, némelyikben akár tucatnyi kolonizált bolygó, pedig akár egy ilyen űrállomás elfoglalása is komoly tettek minőségül majd — mind azt ígéri.

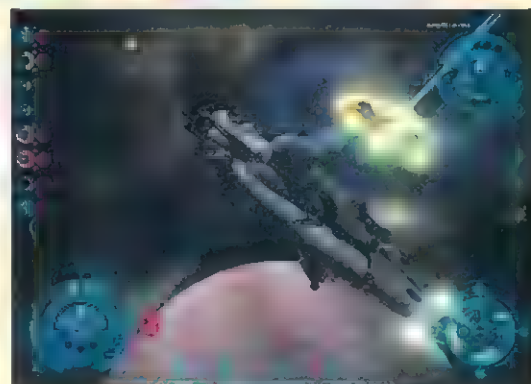
A játék központi eleme, mind kidolgozottságában, mind pedig fő dramaturgiai elemében. Keveset lehet látni még a tényleges játékból, de az annál meggyőzőbb. Teljesen háromdimenziós megjelenítés, a kezdőképű galaxisunk távlati képe - kiemelve a meghódított naprendszereink. Egy kattintás valamelyik csillagra és eszeveszett száguldás következik szírványszínű csillagködökön keresztül, a zoomolás mértéke és sebessége ijesztő, de lenyűgöző is egyben. Fék be, stop a bolygók felett. Ahogy alant úszkálnak teremőjük által kijelölt pályájukon, az örökkévaló nyugalom érzetét adják. Pedig ha jobban megnézzük, igen ott, annak a holdja mellett — ismét eszeveszett tempójú közelítés — és már benne is vagyunk egy látványos űrcsata közepében.

Mit látványos! Az egyik automatikusan „dolgozó” elfogó vadászra rögzített kameraállásból látjuk, hogyan haladunk az ellenséges idegen csirkáló felé — majd kétezer poligonból áll, százával világítanak rajta az ablakok, és bolyhos szörzetként öleli a mindig az aktuális célpontra forduló lövegtoronyok egész sora —, de elhúzó gépünk mellett saját csirkálónk mélyűri bombája. Mielőtt leadná vadászunk az első sorozatait, becsapódik a rettenetes töltet. Az ellenfél köré húzott pajzs szikrázva-vibrálva omlik össze, ekkor, mint sebzett vadra a ragadozók vetik rá magukat a piciny támadó vadászok, köztük a miénk is. Alig tűlök, amikor azt írom: a látvány majdnem olyan, mint Az ötödik elem című film kezdő kép-



sorainak egyike, amikor a leszálláshoz készülődő űrhajót szétlővik a támadó agresszorok. Itt is megdöbbentően látványos, ahogy az alattunk elterülő hatalmas hajótestből ezer színben égő szirmok bontanak virágot. Az próbál manőverezni és védekezni, de nincs esély egy ilyen szigonyozott bálnának...

Mindez a csata teljesen automatikus, pauzálni kell csak harc közben, hogy kinevezzük a célpontokat, és beállítsuk hajóink energiaellátását, csoportosítván a legfontosabbra a la X-Wing. Általában a küzdelem véget jarmű? Ha harci kedvünk magasra hágott, tovább lehet lőni a roncsot, de készülünk fel valami olyan kaliberű és látványú robbanásra, amihez képest a Halálcsillag kispályás effekt volt!



rengeteg munkájuk van még hátra a befejezésig, hogy még a játék munkacímét sem tudják biztosan ☺. Belehallgattam a készülő zenébe, dinamikusan változó űrszimfónia, a csata alatt durcásabb, ha jó a morálunk felemelő, de ha általánosan rosszul mennek a dolgaink, akkor szintén más stílusú.

A renderelt animációkba még bele sem kezdtek, de annyit el lehet mondani, hogy nap, mint nap születik valami új, amit azonnal ki is kell próbálni.

Ígéret szerint a kiskategóriás gyorsítókártyák is elbírik majd, de kihasználják a DirectX 8 és a GeForce3 adta lehetőségeket is. Játaszható változat szeptember környékén várható, a teljes játék pedig az év végére kerül a boltokba.

- Balage -

web: [www.philoslabs.com](http://www.philoslabs.com)  
 fejlesztő: Philos Laboratories  
 kiadó: CDV  
 megjelenés: 2001. Q4

Csak a legfőbb vonalakban jellemzik a fentebb leírtak az IG3-at, oly'



## Galleon



## Jön még matrózra szárazföld!

Vannak játékok, melyek úgy tűnnek, hogy az idők végezetéig készülnek, aztán megjelenésük után az idők végezetéig a köztudatban is maradnak. Mert valamit nyújtanak, amit addig még senki sem. Most belemerülhetünk olyan filozófiai fejtegetésekbe, hogy mennyi is egy játék optimális fejlesztési ideje, és hogy mennyi ebből a piaci érdek, ám azt hiszem olyan mélyre és messzire elkalandoz-nánk jelenlegi áldozatunk boncolgatá-sakor, hogy félő, valahol a Csevegő magasságában venném észre magam. Szóval maradjunk annyiban, hogy átlag 18 hónapot szoktak megjelölni egy program elkészüléseként, ami idő alatt a médianak van ideje jól körülajnározni a készülő produktumot, s kellő mértékben felajzani a gyanútlan játékos társadalmat. Aztán ez vagy bejön, vagy nem. Ami utóbbi esetben azért is ciki, mert mindenki érdeklődhet újra, hogy most akkor miért is toltát el a program megjelenését már megint? Rosszabb eset az, amikor egyszerűen a homályba veszve, eltűnik a játékok egéről az adott cím és hirtelen egyetlen kiadó sem akar róla tudni sem semmit. Ekkor a gyanútlan, felajzott játékos elkezd tajtékozni, teste görcsbe rándul, és szájában fokozott nyáltermelés indul meg, némi hab effekt társaságában, míg végre lenyugtatják: él az a program még, csak csendben, alvó oroszlán módjára nem mert foglal-kozni vele senki sem

## Stepper hits

A fenti szakkifejezés azt hivatott jelenteni, hogy alvó project-ről beszélünk, vagyis senki által meg nem sejtett rob-banó bombaként vonul be a játék a köztudatba. Ilyen volt talán a Tomb Raider is a mászkálós játékok



közt, melyet ugyan vártunk is elég rendszeren (nem elhanyagolhatóan a főhősnő miatt), de igazán senki sem sejtette, hogy mennyire is megrefor-málja, illetve átalakítja az akkori trende-ket. Lara Croft, és a világa mára már aranytojást tojó tyúkként kotkodál, azon-ban az eredeti felállásban volt ott két ember, akik már nem dolgoznak a játé-kot fejlesztő Core Designnál. Toby Gard és Paul Douglas nevét érdemes lesz a fejünkbe vésnünk, ugyanis nem kisebb nevek ők, mint az eredeti Tomb Raider vezető grafikusa, és vezető fejlesztője. Aztán a nagy siker után 1997-ben leléptek az anyacégtől, és Confounding Factor néven saját céget alapítottak. Még abban az évben bejelentették,

hogy egy új, minden

képzeletet felülmúló 3D-s akció/kalandjátékon dol-goznak, melynek címe: Galleon.

Most, hogy így az oldal felénél el is értem sikeresen a cikk témájához, talán akkor lássuk a részleteket.... A főszereplő ebben az esetben nem egy

Nos, ő lesz az a szerencsés, akit Akbah városában kiválaszt egy sámán, ugyanis kisebb-nagyobb problémái akadnak egy idegen eredetű hajóval, és Rhama barátunkat szemelte ki eme probléma-kör megoldásaként. A feladat innentől kezdve roppant egyszerű: Csa-patunkkal a szigetvi-lágban körözve fényt derítünk a titokzatos hajó körül lévő miszté-riumra, mely során sok-sok élménnyel és főleg tapasztalattal leszünk gazda-gabbak (amit Save Game funkcióként képezték le a programozók).



▲ Jókendőket ez a gyűszűnyi sőr fogja elősegíteni

A megjelenítés 3rd person perspective lesz,

vagyis piros köpe-nyes emberünket hátul-ról mutatja majd a kamera. Innen kezdve kezünkben az irányítás a billentyűzet és az egér segítségével, merthogy a készítők szerint ez lesz az optimális irányítószerv, ha már Gamepad nem akad minden PC háztartásban. A kalandozásainkat erőteljesen elősegítik azok a furmányos mozdulatok, amit Rhama hajt-hat végre. A szokásosnak mondható ugrások, vetődések, oldalezések és

kapaszkodások mellett az úszás jelenthet némi unikumot, bár a készítők szerint nem is a mozgások sokasága, hanem azok változatossága, illetve egészen animálása fog új színt hozni a stílusba. Más és más fázisból ugyanis más és más módon számolja ki a gép az animációt, így kocogásból és rohanásból teljesen eltérő módon lehet majd a talajtól elrugaszkodni. De a harcrendszer merőben más lesz, mint azt eddig bármiben is tapasztalhattuk. A kardunk (vagy akár puszta öklünk) segítségével odalopózva, vagy ónási csatalkálással rárontva az ellenre lenyomhatunk neki egy diszkrét sallert, vagy akár bonyolult kombinációs moz-dulatsorok hadát prezentálhatjuk, ami nem csak abból fog állni, hogy lenyom-juk a Támadj gombot a billentyűzeten, hanem némi kreativitást is igényelni fog. Azonban azt, hogy pontosan mit

is, és mennyit, azt jótékony homály fedi, köszönhetően az agyonhallgatott részleteknek... Annyit mindenesetre sikerült még kiszagolnom, hogy az akció és kaland elemek kb. fele-fele arányban képviselik magukat a játék során, de ez az adott terület profiljától is függ, hogy éppen melyik lesz többségben. Mert-hogy Rhama a történet alakulásában úgy játszik közre, hogy szigetről-szigetre vándorol, s ezalatt sok-sok kis apró rész-lelet tár fel az üggyel kapcsolatban.

Mivel úgy nézem a hely igencsak szűkben van, nekem meg még annyi mondanivalóm lenne, gyorsan meg-cenzúrázom magam és elteszem egy kis időre a gondolataimat, annyit mon-danék még így megelőlegezve a sikerprogram státuszt, hogy grafikailag valami bődületes, amit produkálni tud a program. Bár az is igaz, hogy takti-kusan a gépigényről egy nyikk hangot sem ejtettek meg Confounding Factor-ék háza táján...

És hogy a végére némi rossz hírrel is szolgáljak az ömlengéseim mellé: a játékhoz kiadott artwork-ökön feltűnő két leányzó, név szerint Faith, a sámá-nokkal igen nagy hasonlóságot mutató hölgyemény és Mihoko az ex bér-gyilkos, és jelenleg aktív testőr csak szereplői lesznek a játéknak, tehát irá-nyítani nem lehet őket, mint arra szá-mítana a jóhiszemű játékos. Valamint, hogy bár a megjelenés hivatalosan ez év őszére van kiírva, ám ez minden egyes évben így volt már vagy '97 óta, így nem lepődnék meg ha még jövő tavasszal is itt ülnek ölbe tett kezekkel az ég felé fordulva fohászzommal, hogy Galleon, jelenj már meg, mert tuti siker lesz belőle!

Bagó Péter

web: [www.confounding-factor.com](http://www.confounding-factor.com)  
fejlesztő: Confounding Factor  
kiadó: Interplay  
megjelenés: 2001. Q4





## Szelek szárnyán

Ozzy Osbourne neve valószínűleg csak az igazi vén rókáknak, illetőleg a rock nagyapjainak zenéjén felnevelkedett metal rajongóknak mond valamit. A „Madmen” a Black Sabbath frontembereként vette be magát a köztudatba — kiválása után egyenes út vezetett szólókarrierjéig. Ez idő tájt imázt is váltott: a hűvös, démon-mester, aki a koncerteken denevérek fejének leharapásával riogatta az embereket (bár állítólag csak gumidenevérről volt szó, meg művérről, egy biztos: a jó öreg Ozzy akkoriban úgy be lehetett tépve, hogy már maga sem emlékszik...) egy gyors huszárvágással farkasemberré változott — a Bark at the Moon című albumának borítóját elnézve Marilyn Manson bizony csak kiforratlan kezdőnek tűnik.

Pár évvel később (és pár úszógumival szélesebben) Ozzy már példás család-apaként és harcos vegetáriánusként robbant vissza a köztudatba — ám úgy látszik, a közönség már nem annyira volt vevő egy kiöregedett rock-nagyapára, így az élő legenda manapság leginkább produkciós irodát vezet, és fesztiválokat szervez — természetesen saját nevével fémjelezve.

Na jó, de hogy kerül Ozzy egy számítógépes játékokkal foglalkozó újság hasábjaira? — kérdezhetné a nyájas olvasó. Nos, az iRock Entertainment pontosan eme élő legenda alakját vette alapul legújabb fejlesztése, a Black Skies számára.

A rockzenekarok mítoszaiból merítő programok, bár ritkaságszámba mennek, azért nem ismeretlenek a játékosok előtt — elég, ha csak a nemrégiben megjelent Kiss Psycho Circusra gondolunk (vagy éppen a Revolution X nevezetű játékra — ha még régebbre akarunk visszamenni —, amely az Aerosmith zenekar körüli felhajtásból igyekezett kinyesni saját kis szeletét; nem túl sok sikerrel). Most az iRockon a sor, hogy megmu-



tassa: az Ozzy-t övező mítosz nem veszítette el fényét — olyannyira nem, hogy talán még egy kis költségvetésű, ám annál ígérete-

teretmények. Chrysalis az elferdült emberi tudomány, a kémia és a mágia fellegvára, ahol

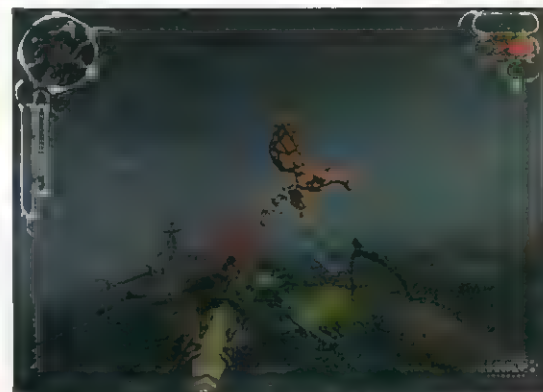


sebb játékot is el lehet adni vele.

Stílszerűen a program sztoriját is a Madmen életútja inspirálta: az alaptörténet ugyanis Fraewyn királya, Ozzy három reinkarnációja körül bonyolódik, melyek a valódi Ozzy karrierjének fentebb bemutatott sarkalatos pontjaira hajaznak. Ennek megfelelően a Black Skies világa is három frakcióból áll.

Pariah a fekete mágia táptalaja, halálal átitatott vidék. Ezen birodalom kato-

nái örültek, bűnözőkből, Fraewyn kitaszítottjaiból verődtek össze, hátasaik szárnyas démonok, élőhalott sárkányok, és bűvigével fogva tartott elementális



előszeretettel kombinálják a leggyilkosabb és leghatékonyabb lények génjeit, hogy minél veszélyesebb harcosokat és szárnyasokat hozzanak létre — mutáns, repülő szemgolyókat, és rinocéroszbőrű sárkánygyíkokat. Virtwyn a

nemes és dicső harcosok birodalma. Harcosai a sárkányok mellett a rég múlt idők mitikus lényeit, a griffeket használják háttul.

A játék maga egy afféle fantasy légi harc szimulátor, amelyben a választható 24 háttér egyikének nyergében vívhatjuk meg a harcunkat Fraewyn trónjáért. Minden egyes lény saját, személyre szabott tulajdonságokkal rendelkezik: van, amelyik vastag páncélzatú, lomha, de brutális erejű, de persze olyan is akad, amely nagyon fürge, ám

sérülékeny és igencsak gyengécske. Persze minden egyes lénynek sajátos mozgás-animációja van, nem beszélve a szintén személyre szabott elsődleges és másodlagos támadásokról, és az elmaradhatatlan speckókról, amelyek így együtt már igencsak megnehezíthetik a választást a lények közt. Lassan már kezdek

kifogyni a helyből, de azért azt még gyorsan elsorolnám, hogy mintegy 30 egyjátékos küldetésre számíthatunk (frakciónként tízre), amelyek mind egy-egy Ozzy nótára épülnek — pl. a Steal Away the Night nevezetű miszióban egy halom Virtwyn harcost kell megakadályoznunk abban, hogy lenyúlják a Lélek Kristályt.

A játék multiplayer aspektusára sem lehet panaszunk, ebben a módban maximum 16-an mérhetjük össze erőnket — jó hír leendő PS2 tulajoknak hogy ők osztott képernyős játékmóddal is gazdagodnak majd, míg mi be kell érjünk az Internet és a LAN adta lehetőségekkel.

A játék 3D megjelenítéséért az RFE engine szolgál, amely egy soha meg nem jelent játékhoz kifejlesztett motor, és bár már két éves, a screenshotok alapján ma is megállja a helyét.

A Black Skies jelen pillanatban 70%-ban készen áll, így az elkövetkezendő pár hónapban remélhetőleg már az alpha verzióval is találkozhatunk. Már csak egy tökéletes kiadóra lenne szükség, aki felkarolja a vége felé járó projektet — no meg arra, hogy a Black Skies ne jusson a Talonsoftos Flying Heroes sorsára.

Kár lenne érte...

VargaB.

web: [www.irock.com](http://www.irock.com)  
fejlesztő: iRock Interactive  
kiadó: —  
megjelenés: 2002.





A HONAP JATEKA  
2001. JULIUS - AUGUSZTUS

# EMPEROR

BATTLE FOR DUNE





# EMPEROR Battle for DUNE

## Ahány Ház, annyi szokás

**A** kezdet mindig törékeny és gyenge. A 10191-es esztendő körül. Az ismert világegyetemet IV. Shaddam, a Padisah Császár kormányozza. Ezen idők legnagyobb becsben tartott anyaga univerzum-szerke, a fűszer. A melanzs. A fűszer meghosszabbítja az életet. A fűszer kiterjeszti a tudatot. A fűszer elengedhetetlen az űrutazáshoz. Az Űrliga és navigátorai, akik 4000 év fűszer-mutáción mentek keresztül, a narancsszínű fűszer-gázt használják, amely lehetővé teszi számukra, hogy meghajlítsák a teret. Mely által elutazhatnak az univerzum bármely pontjára... anélkül, hogy elmozdulnának.

Ó, igen. El is felejtettem mondani: a fűszer csak egyetlen bolygón lelhető fel az univerzumban. Egy elhagyatott, száraz, sivatagos planétán. Elbújva a sivatag kőszikláinak között egy embercsoport él, akik Fremeneknek nevezik magukat, és akik hosszú-hosszú ideje őrzik a jóslatot, mely szerint egyszer eljön egy ember, egy messiás, aki majd elvezeti őket az igaz szabadsághoz. A bolygó neve Arrakis, más néven Dűne.

A mozifilm prológusánál nem is lehet hatásosabb bevezetőt találni az alatt bemutatásra kerülő játékhöz. A Westwood kilenc év — te jó ég, ez a számítástechnika történetében szinte egy egész generáció — és egy óriási tavalyi fiaskó elkövetése után újra első nagy sikeréhez tér vissza. Jelen-tem a Dűne, mint főnixmadár születik újjá hamvaiból, 2001-ben fényesebben tündököl, mint valaha. A real-time stratégiák egyik legnagyszerűbb képviselője jött el közénk, hogy megmutassa mi a jövő, hogy átvegye az uralmat a játékipiacon, mint Paul Muad-

Dib a császárság fölött.

A császár halott, trónja üresen áll. A három leghatalmasabb Ház küzd a hatalomért, a hatalom kulcsa pedig az Arrakison kitermelt fűszer. Az Atreides, a Harkonnen és az Ordos Háza nagy erőket mozgósítanak, a lehetőség — hogy melyik oldalt segítsd a győzelemre — rajtad áll. Vagy bukik...

### A fűszer nem apadhat el!

Az Emperor négy CD-n terpeszkedik. Az első tartalmazza magát a játékot, ezt kell felinstallálni, míg a többin a Házaik filmbejatszásait és zenéit le-  
hetjük fel. Ha meghoztuk döntésünket — tudniillik melyik oldalt preferáljuk —, már indulhat is mozi. Hosszú, jó minőségű filmbejatszásokra készülünk fel, különösen az Atreides Háznál! Mentátunk agymo-  
sása után a siva-

felmérhetjük: izmos motorral és lenyűgöző grafikával találjuk szembe magunkat. Mind a szí- nek, a textúrák kidolgozottsága komoly munkáról tanúskodik, a fiúk beleadtak apait, anyait. A CTRL + kurzorbillentyűk segítségével most akkor nézzünk szét egy kicsit job-  
ban is... Igen! A

háromdimenziós megjelenítés is csillagos ötöst érdemel! Végre lehet a Dűneben is kedvünkre tájolni a látványt, meghozza pofonegyszerűen.



tag közepén talál-  
juk magunkat, a kamera  
szép látványosan zoomol az  
egységeinkre, egy pillanat alatt

Mit  
pofonegyszerűen,  
talán ez az eddigi egyik  
legjobb megoldása a nézet  
változtatásának, hiszen akár  
csata közben is precízen, szinte  
idővesztés nélkül állíthatjuk a kame-  
raállást kedvünk szerint. Azt talán már  
mondanom sem kell, de billentyűről  
is lehet scrollrozni a képernyőt.  
Nagy rákfenéje volt ez még a Dűne  
2000-nek, de ez itt már természetes —  
szerencsére.

Ha már az irányításnál tartunk, aki  
már játszott valaha RTS-el, azonnal  
tudni és érteni fog mindent, olyan  
egyszerű. Aki pedig még nem, annak  
ezt a játékot ajánlom, hogy elsajátítsa  
a kezelést. Minden, ami kell, látható  
a képernyő jobb oldali menüjén, szép,  
egységes dizájnba foglalva, talán csak  
az épületek fejlesztését jelentő menü  
lett egy kicsit jelentéktelen rögtön a tér-  
kép alatt, de egy idő után úgyis állan-  
dóan ezt fogjuk kuksizni. © Sajnos  
azért nem minden tökéletes. Itt is ki-  
tudunk jelölni számokra osztott csapa-



▲ Csókolom, a Pistike kijöhet játszani?

tokat a CTRL-lal, de az Istennek sem  
ugrik vissza rájuk a nézet, ha máshol  
vannak, ez pedig szinte állandó hiány-  
érzet a Stracraft-hoz képest.

Felejtjük el a korábbi játékokban meg-  
ismert épületeket és egységeket, az  
Emperorban minden teljesen megvál-  
tozott — meghozza az előnyére. Az épít-  
kezés most is csak a sziklás talajra  
engedélyezett (az épületek letétele  
előtt a forgatáshoz nyomjuk az „I”-t és  
töszögassuk az egeret), de nem szük-  
séges a talapzat előkészítése. Szép  
nagyok a házaik, pontosabban arányo-  
sabban kisisebbek az egységek, de a  
zoom segítségével egész szépen kinő-  
vik magukat.

A gyalogosoknak éppen csak az  
arcuk nem látszik, de vakaróznak,  
csetlenek — botlanak, sétálnak, fut-  
kosnak, halálukkor pedig pontoszto-  
piruetteket mutatnak be. A súlyosabb  
egységek (főleg az Atreideseknél a  
lépegetők, ezek Star Wars stílusú  
beütést kaptak, a Harkonneneknél egy  
kicsit Red Alertet) nagyon szépek és a  
mozgásuk is eltalált, érezhetően súlyuk  
van. A robbanások lélegzetelállítóan  
színpompások és nagyok.

Egyetlen, ami nem volt túl meggyőző  
az a féreg. Igaz, hogy nagy villámások  
középette jelenik meg, de egy kicsit  
igénytelenre sikeredett. Mármint a  
kicsi, ami bőven bekapja az aratóko-  
csit. A nagy, az jó. Azt csak egyszer lát-  
tam, úgy megjedtem, hogy elég is volt  
belőle. Csak pár tankomat vitte el, de  
bármilyen szép... hát, az tényleg egy  
élmény, ha felbukkan.

Nos, az Emperor számomra legszim-  
patikusabb eleme, a rendkívül gyors  
játékmenet. Ezt a gyakorlott játékosok  
az első néhány pályán biztosan észre-  
veszik — jól lehet ezt majd kamatoztatni  
a többjátékos üzemmódban. A kímé-  
letlenül gyors lerohanásokról beszélék,  
amit még közepes nehézségi foko-  
zatban is frankón bevált. A legtöbb  
pálya nem tart tovább öt — tizenöt



▲ Spice Up Your Life!





## A regények



Frank Herbert 1986-ban hunyt el, hatvanöt éves korában, miután rövid ideig rákkal kezelték. Hatásos kis listát hagyott hátra regényeiről, közöttük a legsikeresebb hat kötetes sorozatot, amit Dűne-ciklusként ismerünk.

A politikai intrikák egy jövőbeli univerzumban mindennaposak, akárcsak a különleges vallások. De Herbert ezt a két szálát egészen új elemekkel ötvözte — első sorban a sivatagos Dűne ökoszisztémájával a középpontban — és ezzel valami olyasmit alkotott, ami felülmúlta az egyes részeket. Tömény, komplex mű a sorozat nyitódarabja, mely meghálálja a figyelmet és a negyedik, ötödik olvasásra is lenyűgöző. Ez nem mondható el a sorozat második darabjáról, a Dűne Messiásáról, különösen a magyar kiadás fordítása és első kiadása minősége sikeresdéli harmadosztályúra.

A Dűne gyermekei 1976-ban a jelenik meg, hét évvel a Messiás után. Ez a mű, melynek szereplői Paul gyermekei, amolyan prólógusféle a Dűne istencsászarához. '76-ban mindenki azt hitte, a Dűne trilógia befejeződött. Ehhez képest még három regény, a Dűne Istencsászara, a Dűne ereitkei és a Dűne káptalanháza jelent meg. Tovább folyik a cselszövés, az intrika.

Létó az Istencsászár háromezer-ötven éves uralkodása után a Dűne ereitkei még egy évezredet fog át. Ez talán az eposz legkomplexebb darabja, Herbert írásművészete itt már filozófiai magasságokba emelkedik. A Káptalanházaiban a menekülő Bene Gesserit egyik utolsó bolygóján a homokférgek tenyésztéséből kezd, újra megteremtve a rég elpusztult Arrakist. Az utolsó fejezetben felbukkan a szereplők, két lemeretlen, szinte isteni hatalommal rendelkező lény az egész regényfolyam mondanivalóját helyezi teljesen új megvilágításba: a válaszok helyett újabb, még zavaróbb kérdések merülnek fel. Mégis a ciklus éppoly emiatt befejeződik tükör.

Herbert fia szerint apja készült a Dűne 7. megírására, de nem tud megkezdni, az ebben: Brian felkérésére Kevin J. Anderson, akit Star Wars regények írójaként ismerhetünk, nemrégiben befejezte az előzmények trilógiát, melyek a három legnagyobb Házat mutatja be. A Dűne — Arrakis Ház nemrégiben megjelent magyarul is.



percnél, ha az elején meg tudjuk fogni az ellenfelet. A csata egy épületen áll, vagy

bukik, a Construction Yardon. Ha ezt kilövik, az ellenfél nem lesz képes több épületet felhúzni, csak idő kérdése a vég, és mint mondom, egy gyors támadással az elején, akár a kezdő csapatokkal, már nyert ügyünk lehet.

A fűszer termelése teljesen automatikus, a lehető legkevesebb energiát kell a betakarítás menedzselésére pazarolni. Csak elég egy — két további kocsit és légi vontatót legyártani, upgradelni a fűszergyárat, hogy több helyre is be tudjanak állnia az aratók. A többi maguktól elvégzik a gépek, még csak a fűszertermelőket sem kell megkeresnünk.

Ha megnyertük az első pályát,

Arrakis térképe tárul elénk. A három Ház felségterülete látható itt. Általában négy terület közül választhatunk, melyiket is támadjuk meg. A homokviharok dulta térségek időlegesen elérhetetlenek. Cél: az ellenfél főbázisát elérni. Ezt tehetjük kényelmesen, fel-

predálva az összes területet, de tarthatunk egyenesen, felé is. De ne feledjük: ha nyertünk, az ellenfelek taktikai köre jön, amikor lehetséges, hogy minket támadnak meg. Ilyenkor két lehetőség közül választhatunk: a védekezés és a... Katona! Küzdj mindhalálig!

Ha elértük az ellenfél főbázisát, és le is nyomtuk, azonnal követjük anyabolygójára, hogy az irmagját is kipusztítsuk az átkozottnak. Ha netán ez is sikerülne, szörnyű információk birtokába kerülünk. Rögtön vissza kell térni Arrakisra, egy minden eddigi féregnél hatalmasabbat láttak, méghozzá valamelyik Nagy Ház irányítása alatt...

Minél nehezebb fokozatban játszunk, annál több váratlan esemény generálta kihívással kell szembenéznünk. Egy bázison belül kell kiszabadítani a társainkat (ezek látványvilága a nagyszerű Incubation-re emlékeztet), vagy valamelyik Kisebb Ház megtámadja szülőbolygónkat, míg mi az Arrakison hódítunk...

Apropó szövetségesek. Egy — egy megtámadott területen jelentkezhetnek a szövetségesek. Ha felhasználjuk ajándékaikat, vagy például megmentjük őket a pusztulástól, a későbbiekben is jelentkezni fognak. Érdemes a Fremeneket vagy a Sardaukarokat



▲ Íme egy késsel Thunderbird

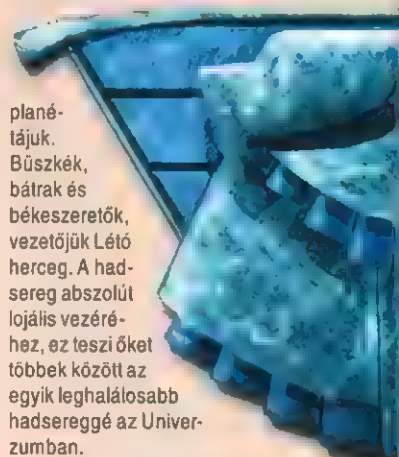
vagy... tulajdonképpen az a legjobb, ha minél több szövetséges ház áll, mellettünk, hiszen mindegyik potenciális erőforrást jelent!

## A portéka

Agamemnon fia: Homérosz Iliászából ismert görög hős leszármazottai a Caladanról származnak, erről a gazdag, prosperáló bolygóról. A caladani emberek olyan egészségesek, mint

planétájuk. Búszkák, bátrak és békeszeretők, vezetőlük Létó herceg. A hadsereg abszolút lojális vezéréhez, ez teszi őket többek között az egyik leghalálosabb hadsereggé az Univerzumban.

Ezek az értékek dühítik leginkább ellenfeleiket, különösen a Harkonneneket, de fel is keltik a lehet-

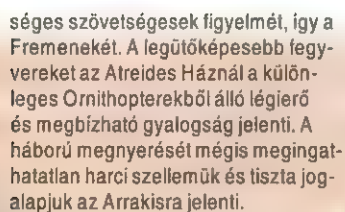


## Bene Gesserit

A Bene Gesserit a Dűne világ egyik legmощibb és legműködősebb fizikai lekola egyike. Célja hogy lelki-és kopcsos bonyolult, világosban működnek. Ezen bonyolultságoknak a nevezik őket, mert képességek mind a harcban, mind mások manipulációjában szinte emberfeletti. Majdhogynem teljes mértékben urallják elméjüket és testüket, sőt hatalmukban áll a Hang használata, mely segítségével bármire rávehetnek bárkit. Szövetségük behálózta az egész ismert univerzumot. Céljuk egyfajta fajnemestési program, melynek során legértékesebb emberi vérvonalakat tökéletesítik évezredek (1) keresztül. A program végső állomása a Kwiatz Hederach megteremtése, egy himnusz-szuperlány világra segítése. Ez a kifejezés olyasmint jelent, hogy „aki egyszerű sok helyen lehet”. Egyszerűbben fogalmazva egy olyan embertől a céljuk ainek a szellemi erők lehetővé teszi a magasabb rendű dimenziák befolyását és felhasználását. Az Arrakis-incidensei soruk következtében előre látható, hogy a szövetség hatalmuk egyre gyengül. Az Féreg-Istencsászár uralkodása után a szövetség Tiszteletreméltó Matróának végleg megtörik hatalmukat.







Jelentős ütőerőt képeznek viszont a Minotauruszok. Ezek a nehézpáncéllal és négy rakétavetővel felszerelt lépegetők egész csapatokat képesek a túlvilágra küldeni, különösen nagy távolságból.



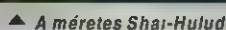
**Boldog  
családi  
kör: A  
csontig le-  
rolt, kiégett és**

Giedi Prime iparbolygó a Harkonnen Ház otthona. Az itt élő emberek legfőbb jellemvonása a kapzsiság, félelem. Lelkiismeret-furdalás nélkül eladnák a saját anyjukat is. A Ház

Ezt a házat egyetlen fő cél vezérli, beteljesíteni a kanly-t, vagyis a rituális vérbosszút az Atredies-házon. Mellékesen pedig megszerezni az uralmat az Arrais fölött.

A Ház egységei minden kétséget kizáróan embertelenül brutálisak. Egytől egyig minden gépezet képes a gyalogosok eltiposására, ami sokszor sokkal hatásosabb, mint viszonozni a tüzüket. A Buzzsaw, egyik legalapvetőbb egységük például, két könnyű golyószórával és egy hatalmas körfúrással rendelkezik, ami nem csak az ellenfél embereit, de a fűszervezőket is könnyedén felprédálja... Leghatalmasabb monstorumuk a Devastator: már maga a gigantikus robot látványa is félelmet kelt az ellenség soraiban, ha pedig elkezd tüzelni plazmaágyúiból, könnyedén végez bármelyik ellenfelével. Ha mégis szorúlva a hurok, a Devastator kapitánya tümelegítheti a gépezet atomreaktorát, egészen a... Hősiessége öröklön él bajtársai emlékeztében. Egyetlen hátránya lehetetlen lassúsága, de ezt egyszerűen egy hozzárendelt légi vagonnal tudjuk kompenzálni. Múltó ellenfele lehet egy kisebb Shai-huludnak is!

**Kigyók között:** Míg az előző két Nagy Ház ismerős a regényekből, az Ordos már tisztán a fejlesztők ötletein alapul. Ez a Ház a hatalmas kiterjedésű, jéggel borított és barátságatlan Sigma Draconisról ered. Mindezek ellenére nem csüggedő akaratral mérhetetlenül gazdag birodalmat építettek fel, ami a kereskedelemre és a csempeszetre



**Butleri Dzsinsai:** a világban 20-30 millió új, intelligens, keresztes híd van, a számítógépek, a gondolkodó gépek és a tudással rendelkező robotok ellen a legfőbb parancsolata megmaradt az Ó.K. Bibliában: Ne készíts gépeket az emberi elme hasonlatosságára!

**Cikorkuni** az Arakiso-mendán a szöveg-teszt első öbölén. Minenyer mikro-szendvics-szövege egyrészt a fő leadást, másrészt a leghálvány nedvesség-szűrését és vízszanyerését végzi. A vízszanyeró nedvesség a nyílószekabokba

**Dobol** jelentése: "meggyőző, meggyőzés, meggyőzésre való hajlandóság".  
elindítva a „dobolást”, odacsallja a shai-huludot

**Todaykinor** ialah suatu jenis persembakan yang dipentaskan oleh orang-orang yang menggagalkan atau gagal dalam kehidupan.

Fremenek az arakaisi szabad főzsek, a sivatag lakói a Zenszuni.  
Vándorok márvánnyal, az imperiumból, szőlő, szőlő, szőlő.

**Fűszerkovács**, gombaterlepi zseri buganza, amely akkor emelkedik, amikor a kismesterek testvialéka vízzel érintkezik. Ilyenkor kerül sor az egyik fűszerjellegzetes kitörésre, melynek során a föld mélyében lévő gőzok felvetőzölő a felszínre.

Ez a massa a napfény hatására átalakul melanzsá

1975 1976 1977 1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129 2130 2131 2132 2133 2134 2135 2136 2137 2138 2139 2140 2141 2142 2143 2144 2145 2146 2147 2148 2149 2150 2151 2152 2153 2154 2155 2156 2157 2158 2159 2160 2161 2162 2163 2164 2165 2166 2167 2168 2169 2170 2171 2172 2173 2174 2175 2176 2177 2178 2179 2180 2181 2182 2183 2184 2185 2186 2187 2188 2189 2190 2191 2192 2193 2194 2195 2196 2197 2198 2199 2200 2201 2202 2203 2204 2205 2206 2207 2208 2209 2210 2211 2212 2213 2214 2215 2216 2217 2218 2219 2220 2221 2222 2223 2224 2225 2226 2227 2228 2229 2230 2231 2232 2233 2234 2235 2236 2237 2238 2239 2240 2241 2242 2243 2244 2245 2246 2247 2248 2249 2250 2251 2252 2253 2254 2255 2256 2257 2258 2259 2260 2261 2262 2263 2264 2265 2266 2267 2268 2269 2270 2271 2272 2273 2274 2275 2276 2277 2278 2279 2280 2281 2282 2283 2284 2285 2286 2287 2288 2289 2290 2291 2292 2293 2294 2295 2296 2297 2298 2299 2300 2301 2302 2303 2304 2305 2306 2307 2308 2309 2310 2311 2312 2313 2314 2315 2316 2317 2318 2319 2320 2321 2322 2323 2324 2325 2326 2327 2328 2329 2330 2331 2332 2333 2334 2335 2336 2337 2338 2339 2340 2341 2342 2343 2344 2345 2346 2347 2348 2349 2350 2351 2352 2353 2354 2355 2356 2357 2358 2359 2360 2361 2362 2363 2364 2365 2366 2367 2368 2369 2370 2371 2372 2373 2374 2375 2376 2377 2378 2379 2380 2381 2382 2383 2384 2385 2386 2387 2388 2389 2390 2391 2392 2393 2394 2395 2396 2397 2398 2399 2400 2401 2402 2403 2404 2405 2406 2407 2408 2409 2410 2411 2412 2413 2414 2415 2416 2417 2418 2419 2420 2421 2422 2423 2424 2425 2426 2427 2428 2429 2430 2431 2432 2433 2434 2435 2436 2437 2438 2439 2440 2441 2442 2443 2444 2445 2446 2447 2448 2449 2450 2451 2452 2453 2454 2455 2456 2457 2458 2459 2460 2461 2462 2463 2464 2465 2466 2467 2468 2469 2470 2471 2472 2473 2474 2475 2476 2477 2478 2479 2480 2481 2482 2483 2484 2485 2486 2487 2488 2489 2490 2491 2492 2493 2494 2495 2496 2497 2498 2499 2500 2501 2502 2503 2504 2505 2506 2507 2508 2509 2510 2511 2512 2513 2514 2515 2516 2517 2518 2519 2520 2521 2522 2523 2524 2525 2526 2527 2528 2529 2530 2531 2532 2533 2534 2535 2536 2537 2538 2539 2540 2541 2542 2543 2544 2545 2546 2547 2548 2549 2550 2551 2552 2553 2554 2555 2556 2557 2558 2559 2560 2561 2562 2563 2564 2565 2566 2567 2568 2569 2570 2571 2572 2573 2574 2575 2576 2577 2578 2579 2580 2581 2582 2583 2584 2585 2586 2587 2588 2589 2590 2591 2592 2593 2594 2595 2596 2597 2598 2599 2600 2601 2602 2603 2604 2605 2606 2607 2608 2609 2610 2611 2612 2613 2614 2615 2616 2617 2618 2619 2620 2621 2622 2623 2624 2625 2626 2627 2628 2629 2630 2631 2632 2633 2634 2635 2636 2637 2638 2639 2640 2641 2642 2643 2644 2645 2646 2647 2648 2649 2650 2651 2652 2653 2654 2655 2656 2657 2658 2659 2660 2661 2662 2663 2664 2665 2666 2667 2668 2669 2670 2671 2672 2673 2674 2675 2676 2677 2678 2679 2680 2681 2682 2683 2684 2685 2686 2687 2688 2689 2690 2691 2692 2693 2694 2695 2696 2697 2698 2699 2700 2701 2702 2703 2704 2705 2706 2707 2708 2709 2710 2711 2712 2713 2714 2715 2716 2717 2718 2719 2720 2721 2722 2723 2724 2725 2726 2727 2728 2729 2730 2731 2732 2733 2734 2735 2736 2737 2738 2739 2740 2741 2742 2743 2744 2745 2746 2747 2748 2749 2750 2751 2752 2753 2754 2755 2756 2757 2758 2759 2760 2761 2762 2763 2764 2765 2766 2767 2768 2769 2770 2771 2772 2773 2774 2775 2776 2777 2778 2779 2780 2781 2782 2783 2784 2785 2786 2787 2788 2789 2790 2791 2792 2793

szem, szaruhártyájának megtekintése. A megtekintés során jellemzően a melanzsűzőcső jele

**Kivisázt Roderach, az őt lerovánska, őt lerováta, a Bene Gesserit is ismeretlennek, akit genezika után akartak érekeznél, annak himneme Bene Gesseritnek, akinek lenyéhoz szorogóanhoz, a Bene Gesseritnek erele át tudja hidalni a teret és az időt.**

**Figyelmeztetés:** A fűszerek fűszere, amelynek az A. rakas a szülője. A főként öregedés gátló hatásáról ismert szerkezet adagokban szedve enyhén hozzájárulhat az okozó nagy adagokban (70 kg testtömeg esetén napi két gramm fölött) súlyosabb. Mivel a D. b. saját bevallása szerint a fűszerek közötti proféta kénasságait. A Lige navigátorai hangot a nyilatkozatok.

Fragekategorie:  $\alpha_1, \alpha_2, \dots, \alpha_n \in \mathbb{R}^n$  mit  $\alpha_1 + \alpha_2 + \dots + \alpha_n = 0$

Mentőszolgálatok, egészségügyi központok, iskolák, kórházak, szociális és kulturális intézmények számára. Alkalmazható az oktatásban, a tantervvel összhangban. Alkalmazható az oktatásban, a tantervvel összhangban. Alkalmazható az oktatásban, a tantervvel összhangban.

**Sapientia energiataktikája** – az energiateremtés és a hővesztés csökkentése  
sővénycsere nedvéből nyernek ki.

Főleg a Mentátok foglalkoztak a kórház tevékenységükkel.

A rendszeres fogyasztásai nyálkahártyáján

**Shai-Hulud, az amerikai menekőregény** **Örökkévalóság Apó** - a sivatag napvaja

**Figyelemreméltó, hogy ez a név, ha nagy kezdőbetűvel írták, vagy meghatározott hangsúllyal ejtik ki, az ősi framen hit földistenségét jelöli.**

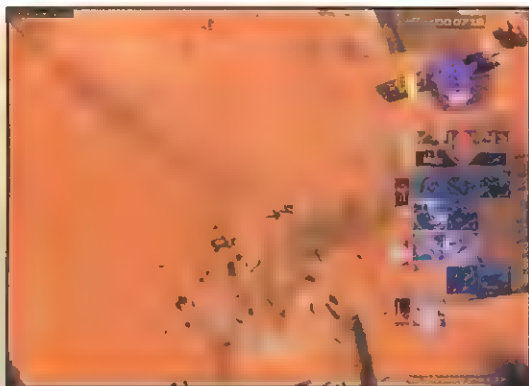
A homokférgek órára megnőnek (a sivatag mélyén 400 méterrel hosszabb példányokat is látni), és igen hosszú életűek, hacsak nem végülük valamelyik társuk vagy nem fulladnak vízbe. Gyógyászati balatona, merész számukra.

Az Ártakis felületét borító homok nagy része minden valószínűség szerint a 6. évezredből származik.









▲ Már hiányoltam az időjárást, de nagyon!

teiket, és fegyverszünetet kössenek a Fremenekkel. Vagy talán mégis van rá lehetőség?

A császári rohamosztagosok is jelentős harci potenciállal rendelkeznek, a nehézgéppuskások rövid idő alatt learatják az ellenfél gyalogságát, legyen az akár többszörös túlerőben, a lézerfegyverek pedig a járműveket alakítják át sérényen térszázuróvá.

Nem mellékes, hogy többször annyi sebést kibírnak, mint bármely más gyalogos egység.

**Az űrliga:** A fűszer gázában tenyésző navigátorok képesek egyedül az űrutazásra.

Monopolhelyzetüket kihasználva megpróbálnak minél előnyösebb helyzetbe kerülni az Arrakison folyó harcokat kihasználva. Nem csak egy űrállomást, egy kihelyezett

erődítményt, de az egész bolygót szeretnék a befolyásuk alatt tudni. A Liga szövetségével hatalmas rombolóerejű ágyúkat lehet felállítani, ami komoly gondokat okoz az ellenfeleknek.

**Bene Tleilaxu:** A Ház vezetői háborodott vallási fanatikusok, akik

szüntelenül a gonosz gépek hatalma ellen prédikálnak. Így a Tleilaxu tudománya elsősorban a biológiai kísérleteken, génmanipulációkon, új fajok tenyésztésén alapszik. Kedvelik a klónozást és a halottak újraélesztését. A Ház technológiája legalább annyira torz, mint a vallásos hitük egy szent háborúban, ami kitörli az összes gépet az Univerzumból.

Ellenfeleik a legkülönbözőbb okok miatt utálják őket: az lx gazdasági konkurenciának tekinti őket, a Saradukarok mert megszentésgeleltetik a sírokat, a Fremenek undorodnak a borzalmas kísérleteiktől. De a Ligával viszont szövetségben állnak, tudván, hogy a közeledő Dzsihad őket igazolja majd. A Ház mutáns zombijai minden megérintett gyalogost saját képükre formálnak, a biológiai tankjuk lárvaköpése is hasonlóan hat... járművekre.

### Tippek, trükkök, hűtőfűszerek

— A védelmi vonal a magaslaton kezdődjön a gyalogsággal, felderítők, mesterlövészek, ilyesmi, második vonal a tankok, leghátul a nehézlövegek. Mindez magaslaton, így távolabbra tudnak tüzelni és az ellenfél is nehezebben kapaszkodik fel az emelkedőkön.

— A gyalogsággal érdemes kihasználni a kisebb sziklákat, sáncokat, védőműveket, nagyobb lesz a páncéljuk

## Filmek

A mozifilm 1984-ben készült az extravagáns elképzeléseiről híres David Lynch által. Ha egy mondatban kellene jellemezni a 137 perces nagyszabású sci-fi-t, akkor azt lehet mondani: nem jó. A film tényleg nem lett sikeres, kváliképp a regény rajongóinak körében. Lynch saját forgatókönyvet használva tömörítette a majd' hétézáz oldalas művet, meséje nem elég a két óra folyamatos narrátor megjegyzésekkel kellett telítődnie a filmet, hogy némileg érthető legyen a kívülállók számára is. Emellett 84-ben a Brodalom visszavág és a Tron után egy sokkal egységesebb, rákényszerített volna dolgozni a moshallatványosan gágyin sikerültek az effektek. Ennek ellenére a kétféle szereplőgárdát (Kylie MacLachlan, Sean Young, Sting, Patrick Swayze, Jürgen Prochnow) és a vitathatatlanul jól sikerült kosztümök, illetve díszletek magyarságát jelentik meg a könyvek világát. Ezzel a kártyakártya mond, a navigátoros nyitójelenet elég ütőre sikeredett.

A filmnek létezik egy Amerikában kiadott 190 perces speciális változata, mellyel bővebben tárgyalja az eseményeket, szinte azt az élményt lehet minden sarki árusnál beszerezni.

Azokban a Tron-ban maradtak a Dune-ban, 1984-ben készült sorozat, ami háromszor kilencven perces jelenet. Aki lemaradt róla, ne bánkódjon, ottunk megjelenése és az HBO filmkiadása összekacsint a pillanatban, ugyan a csaták július filmkiadásában ott figyel a mű. Szerintem egy kicsit StarGate-re sikeredett a látványvilág, és az egésznek egy kicsit sorozatízű van, úgy a költségvetés mégsem egy moziba számít, szuperprodukciónak. Egyetlen ismert nev innen, a Lelo herceget alakító William Hurt. Ja, a Vadállat Rabban szerepel, egészen magyarosan a Laszlo Kish kapja.

és a járművek sem tudják eltaposni őket.

— Ővakodjunk az azonos típusú egységekből álló csapatoktól, nagy lehet a szívás, ha a lépegetőinket kiképzti pár gerilla Fremen, pedig pár nehézgéppuskás kihúzhatna minket a csávából.

— A fejlesztett légi vagon nem csak a mi, de az ellenség egységeit is fel tudja kapni a levegőbe! Szórakozunk kedvünk szerint. ☺

— Érdemes egy-két őrszemet állítani a bázis bejárataihoz, olcsók, fegyvertelenek, de nagy területet látnak be és felfedezik a lopakodó egységeket is.

— Ne hagyjunk nagy tömegben egységeket, különben ők lesznek a pálya bármely területére ható szuperfegyverek kedvenc célpontjai (ezeket a fegyvereket a palota megépítésével lehet kiváltani).

— Készüljünk fel a lerohanások ellen már rögtön a küldetés elején. Néhány

specialista gyalogos elég is lehet.

— Az egységek fejlődnek, nőnek a harci értékeik, vigyázzunk rájuk ezért. Egy kiképzett csapat tényleg sokkal hatásosabb, mint a zöldfülűek.

### Összhatás

Az Emperor nagyszerű RTS. Profi munka minden szempontból, bízom benne, hogy a kellően agresszív és pergő játékmenet miatt a többjátékos módban is megnyeri a tetszését, akár még a Starcraft-fanatikusoknak is.

Ennek egyetlen komoly hátránya lehet, az pedig az izmos gépigény. Sajnos százkilencvenkét mega RAM és a TNT elsőgenerációs 16 megás videó kártya nem volt elég az utolsó, nagy pályákra. A szaggatás egyre elviselhetetlenebb lett, bármilyen kicsire is vettem le felbontást. Azért lehet, hogy ezt már egy egyszerű javító patch is orvosolni fogja.

- Balage -

Az egyik magyar netes filmes adatbázis ajánlata

## Dune

eredeti cím: Dune  
német cím: Der Wüsten Planet  
(1984)

A sivatagos bolygón a homokdűnék alatt húzódó szörnyek segítségével a rabslolgasorsban tartott lázadó hányászikok leszámolnak a gonosz uralkodóval.

GBR, fantáziatikus film, amazon.com 14 Ft., Dvd 20 Ft

No comment, nem olyan nehéz megtalálni, és garantált a röhögés. Húsz pénzért meg kinek nincs kedve megrendelni?!

www.westwood.com

Electronic Arts / Westwood  
PII300(P166)-128 MB RAM (64 MB RAM), D3D1

LÁTVÁNY	10
JÁTÉKOSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	10

✓ minden ízében igényes munka

✓ pergő játékmenet

✗ sok egység kezelését nehezen bírja

✗ lassú a nagy mennyiség

# 96



# Alone in the Dark The New NIGHTMARE

Egyedül a sötétben, zseblámpával a kézben

Miután már egy ideje hallani lehetett az Alone in the Dark legújabb részéről, a The New Nightmare-ről, meg jöttek ki a képek és mozik, pár hónapja rászántam magam, hogy alapozzak egy kicsit, és újra végigjártam a rég megjelent előző részeket (lásd a Survival horror történelem részt). Az élmény mai szemmel sajnos elég kiábrándító volt, az egykori állkiakasztó játékok most már gyengének és szegényesnek tünnek. Igazán a legnagyobb bajom a hardware konfigurációval volt. A Jack in the Darkot könnyen lenyomtam újra, az első rész is nagyjából rendben volt, de a második és harmadik rész elején furcsa dolgokat produkált a játék: pár szükséges lépést nem tehettem meg ezekben, így végleg elakadtam. Valószínűleg a probléma valahol ott rejtőzik, hogy pár dolgot CPU-val időzítettek akkoriban, nem gondolva arra, hogy valamikor az akkori csúcs 386-40MHz-nél erősebb gépek is meg fognak jelenni (ugyanis, bár a harmadik rész már 1995-ös,

mindegyik játék ugyanazt az 1992-es engine-t használta). Tehát az alapo-

zás nem úgy sikerült, ahogy vártam, igaz az előző játékok ismerete nem is szükséges az új team, a Darkworks által fejlesztett új részhez, amit teljesen a mai színhez igazítottak.

Az Alone in the Dark: The New Nightmare tavasz végén kezdett el szállingózni, ugyanis ezt az előző részekkel ellentétben nem csak egy gépre fejlesztették (egyedül a második rész ért meg egy PSX portot is, a többi csak PC-s volt), hanem egyből minden gépen le akarták nyűgözni a survival horror rajongókat. Május végén jelent meg a Darkworks által fejlesztett PlayStation verzió, amit végig is nyomtam. Ugyanakkor jött ki a GameBoy Color verzió is, amit az angol Pocket Studios fejlesztett, ez természetesen a hardware kötöttségek miatt gyakorlatilag egy új, egyszerűbb, gyengébb játék, ami az eredeti anyag butított

grafikáját használja. A második hullámban jött a Dreamcast port, majd most végre a PC változat is a polcokra került, ezt a Spiral House

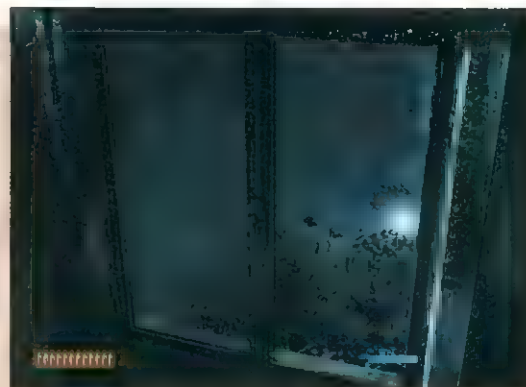
követe el. Egy időben a Pocket Studios tett nyilatkozatokat egy fejlesztés alatt álló, immár valódi 3D alakokkal működő GameBoy

Advance verzióról is, de jó ideje csak hallgatás van ezen a téren, lehetséges, hogy leállt a fejlesztés. Ezek mellett lesz még egy PlayStation 2 verzió is, amin szintén a Spiral House dolgozik. Értelemszerűen a PC és PS2 verziótól várhatjuk a legnagyobb felbontást és legrészletesebb 3D objekteteket, tehát a legjobb minőséget.

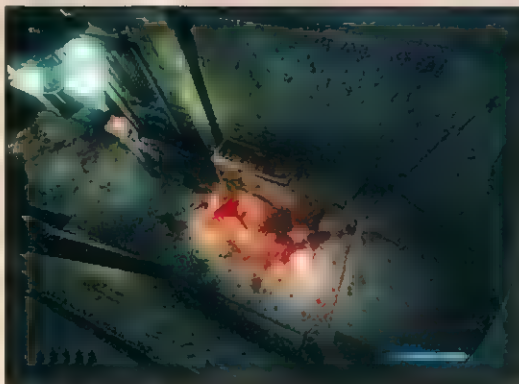
## Installáljunk

A játék három CD-n terpeszkedik el a PSX-es kettővel szemben, igaz a hátterek és mozik mérete, a hangok mintavételezése és a 3D objekt-ek komplexitása is sokkal nagyobb. Az első CD-ről kell installálni, alapban közel 400 megát

dob fel, ezután a játék a másik két CD-ről fut. Az installálás egyszerű, automatikus, nincsenek nagyon opciók, hiszen multiplayer mód sincs a játékban. Egyedül a DirectX 8 (ami a hanghoz kell) és az OpenGL (ami a 3D-hez) drivereket lehet opcionálisan fel-



▲ 1984 — a nagy tesó mindent lát

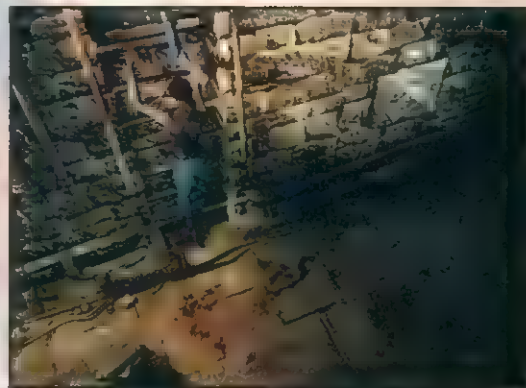


▲ Itt járt Aline

installálni pluszba. Amíg a lassú CD-ROM-om szütyög az installal, addig el szoktam ugrani, hogy növeljem az alkoholszintemet, ám ez esetben az unalmas reklámok és egyebek helyett igazán érdekes képeket mutogatott az installer, teljesen a képernyőhöz szögezett arra a 10-15 percre - érdemes végignézni őket. Először láthatjuk az előző játékok dobozait és screenshotjait, majd következnek a The New Nightmare skiccek, és ezek fokozatosan átmennek a wireframe fázison át a végső renderelt csodákba. Ezek után jönnek a The New Nightmare-ből lopott képek, előtűk már nem sem skiccként, de profin kézzel rajzolva a játékban előforduló karakterek állnak, végül pedig direkt az installerhez végtelenül aprólékosan renderelt, a játékban nem látható fantáziaképek következnek,

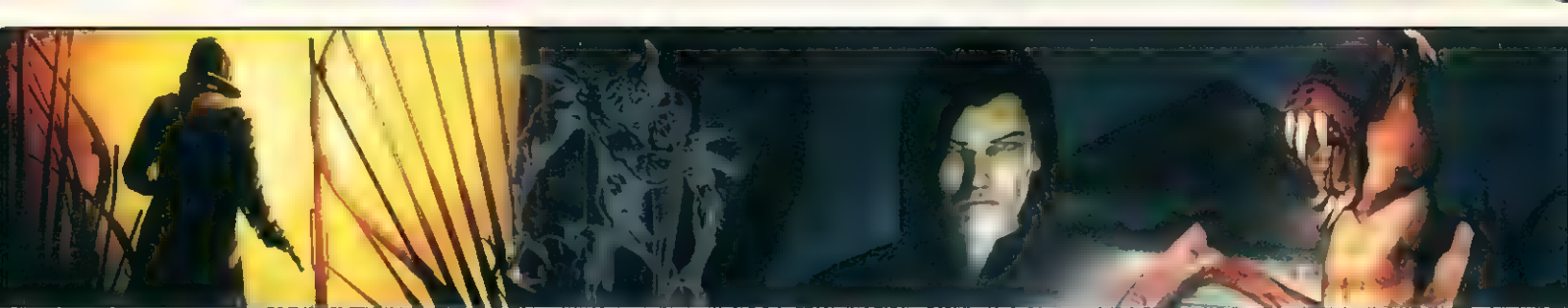
amiben a 3D-s figurák különböző akciókban szerepelnek (na nem olyan akciókban, rossz az, aki rosszra gondol). Mindez jól rá tudja hangolni az embert a játékra.

Az indítópanelen csak egy állítható checkbox-ot találtam, ami a Video Options alatt átválkodott, és az árnyék minőségét szabályozza. Persze lehet, hogy videokártyától és OpenGL drivertől függően másnál további kapcsolók is megjelennek itt. Indítás után megnézhetjük a készítő cégek logóit (az Enter segítségével a mozikat át is léphetjük, azonban a játék engine-jén lejátszott átvezetőket nem lehet ilyen trükkkel lerázni), majd a bevezető videót láthatjuk, amit főleg a játékban látható mozikból ollóztak össze. Ez érdekes módon nagyrészt más, mint PSX-en, sokkal több ügynevezett spoilert (poénlelővést) tartalmaz, bár azért ez nem veszélyes, a sok rövid jelenet annak nem sokat mond, aki még nem játszotta végig, aki meg már elfogyasztotta, az rá sem bagózik a spoilerre. A főmenüben a szokásos dolgokat találjuk: kezdhetünk új játékot, állást tölthetünk, kiléphetünk, állíthatunk pár dolgot az Options-ban, és megnézhetjük a készítőket.



▲ Egy kis testgyakorlat két főnökharc között





## Survival horror történelem

Minden az Alone in the Darkkal kezdődött, a játékot a francia Infogrames fejlesztette és adta ki. 1992-ben. A cucc megszámlálhatatlan sok újítást hozott a játék-árhoz, így nem volt meglepetés, hogy az év végére számtalan díjat gyűjtött be, és új játéktípus-t teremtett. A survival horror nem csak egy game engine technológiát takar, de ennek horror témával való találását is. Az eredeti recept a következő lehetett: vettük a klasszikus rajzolt kalandjátékokat (Monkey Island és hasonlókat), amikben minden egyes rajzolt képernyőn gyakorlatilag 3D térben lehetett mozogni a sok láziban (beleértve a különböző mélységeket és távolságokat is) megrajzolt figurákat. Ezt fejlesztették tovább úgy, hogy elhagyták az egeret, billentyűzettel direkt lehetett irányítani a karaktert, az azonnali gyors reakció eredménye pedig az volt, hogy egy jó klasszikus kalandjáték egyben egy húzós és kemény 3D akciójátékkal lett megspékelve. Hogy a játék tényleg igazán 3D-sse váljon, a karaktereket már valós idejű 3D modellekkel oldották meg (a háttér marad továbbra is rajzolt, valójában 2D), persze azért elég egyszerű, alacsony poligonszámú darabok voltak ezek sima mesh animációval és flat fillezéssel, alig volt rajtuk textúra, de erre is éppcsak megérték akkor a csúcs 286-os és 386-os PC-k. Az egészet egy H. P. Lovecraft (aki nem ismertem, annak ajánlom a könyveit, Poe mellett ő volt a horror atyja, Stephen Kingtől elkezdve minden horror író a mesterének tekinti, sajnos a könyveiből készült filmek majdnem mind nézhetetlenek) által inspirált horror környezetbe ültették. Ez a technológia mint kiderült mindennél alkalmasabbá vált az igazi parázlatos horrorjátékokra, amik igazán fel bírják porgetni az adrenalinját, hiszen az ember nemcsak beül egy moziba, és végignézi, ahogy valaki levágja a főszereplőket, de tényleg ott van a játékban, részese az eseményeknek, kezében van az irányítás. A játék megért pár folytatást, aztán hosszú csend következett. A második rész 1994-ben jelent meg, ez az elsőhöz hasonlóan kiróbbanó siker volt, később

PlayStationre átköltözték, majd ezt követte az 1995-ös western témájú harmadik rész, amit szintén fogadott mindenki, bár a fogadtatás azért hűvösebb lehetett (nekem is ez tetszett a legkevésbé), mert ezt nem portálták más gépekre. Említésre méltó még szerintem a Jack in the Dark című apróság, ami a második részhöz kötött, és egy lemezzel ráért. Sokáig azt hittem egy karácsonyi lemezmelléklet volt egy újsághoz, mivel 10-15 perc alatt végigvihető nagyon karácsonyi hangulatú és gyakorlatilag egy Alone 2 reklám, de úgy tudom az is egy kommersz játék volt, bizonyára budget, azaz alacsony árértékű. Abban a játékban az Alone 2-ben szereplő kislánnyal kellett megoldani egy kis szobás rövid kalandjátékot, mindenestre rövidsége ellenére is nagyon jól sikerült anyag volt. Az Alone ezen három és fél rész után hosszú időre elűnt, egészen a 2001-es The New Nightmare-ig. Időközben a klónok is felütrétek a fejüket, és erősen továbbfejlesztették a stílust (a japánok lettek a legnagyobb mesterek). Megjelent például más, nem horror témájú játék is ugyanilyen stílusú engine-nal a The City of Lost Children (Jean-Pierre Jeunet és Marc Caro rendezte Gyerekek Városa filmje alapján), egy másik filmadaptáció a Men in Black és a Final Fantasy 7-8-9 pár cím, ami így kapcsiból beugrik.

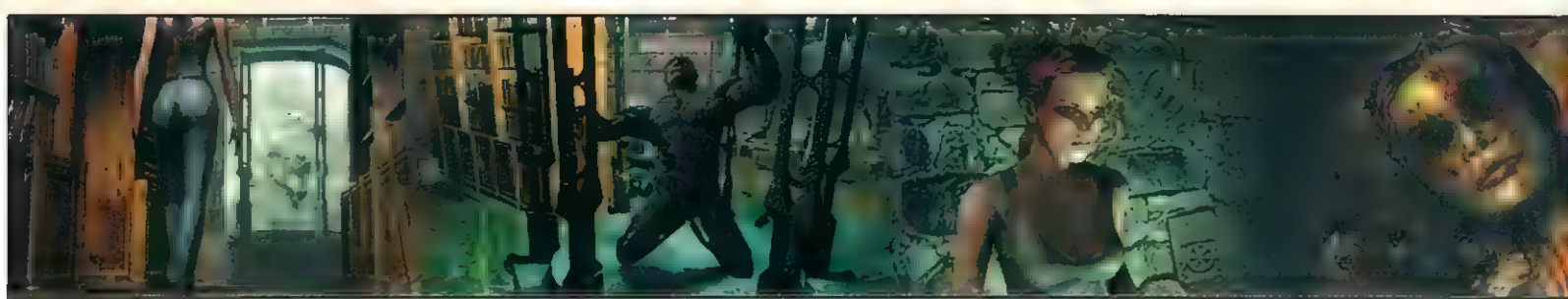
A legismertebb SH játékok az alapító Alone mellett a Resident Evil-ek lettek. (A survival horror, azaz túlélő horror kifejezést is ez a játék indította.) Ezt a sorozatot a japán Capcom fejlesztette PlayStationre, sok részét portálták más gépekre is, igaz sok átirat éveket késett. Az első rész volt Saturnra is, az 1-2-3 megjelent PC-re is, a 2-és pedig kiött Nintendo 64-re és Dreamcastra. A Resident Evil Code Veronica Dreamcast exkluzív volt, bár lesz PlayStation 2-re is hamarosan, és a Resident Evil Zero-t pedig Nintendo 64 exkluzívnak szánták, de most GameCube-ra fejlesztődik. Lehet, hogy pár portot és verziót ki is felejtettem, nagy a mozgás a Resident Evil témában, a sorozat óltári nagy siker, az érdeklődés pedig nem lelkad a vásárlók

részéről. Nekem is egyik kedvencem a sorozat. Fejlesztették még GameBoy Color verziót is az első rész alapján, de sajnos a Capcom nem volt elégedett az eredménnyel, és leállította a fejlesztést (pedig a screenshot-ok alapján jonak tűnt), továbbá épp most forgatják a mozifilmet a kedvenc modelből lett színésznőmmel, Milla Jovovich-al a főszerepben. A RE-ek rá is szolgáltak a sikerre, igaz az Alone-ra alapoztak, de nagyon sok forradalmi változást hoztak a stílusba, teljesen kiélezték azt, új iskolát teremtettek, amit szinte minden survival horror fejlesztő is követ a játékaival (ez történt a legújabb Alone játék esetében is). Ilyen elem például, hogy gyakran írógép-nél menthetünk állást, és gyakran az is, hogy két karakterrel játszhatjuk a történetet, ami így háttérstírt leszámítva gyakorlatilag két komplett játék egy nő és egy férfi karakterrel. Szinte minden esetben kettőnél több megnyerése van minden SH játéknak, a Silent Hillnek 7 darab van, a Clock Towernek úgy hallottam 11), és az is sokat alkalmazott nehezítő alapfogás, hogy ládába pakolhatjuk a tárgyainkat, mert szűkebb tárgylistánk, aztán bármelyik ládából kivethetjük később a cuccokat. A RE-ek vezették be a rendelt 3D-s háttérrel is.

Mára már természetesen elég nagyra nőtt az Alone és Resident Evil által kitaposott ösvényt követő fejlesztők száma. Sok jó SH darab van, bár a legtöbb alapján klón, így én csak négy további sorozatot tartok igazán említésre érdemesnek (persze én sem ismerem mindenit). Szórtan a Resident Evil csapat kezdte el fejleszteni a Dino Crisis sorozatot szintén PSX-re, de portálták már más gépekre is. Ez történetileg a Jurassic Parkon alapszik erősen, és természetesen itt a horror nem annyira a sötét, lappangó, bőr alá bekúszó rémületre és förtelmes, undorító szörnyekre épít, inkább a dinoszauruszok nyers erejére és a földjük való rettegésre. Persze ezek a játékok is jól dramatizálnak hangokkal és rendezéssel, gyakran be tudják úgy ilyeszteni a játékosok hogy tele lesz a jelenet. Érdekes még, hogy a Dino Crisis

első része teljesen 3D világba került át a letárolt 2D trend után, és szerintem a gyenge PSX-en is nagyon megállta a helyét. Azóta valószínűleg sokat törlik a fejüket a survival horror fejlesztők, hogy a látványra elég jó, de azért mégis kevésbé részletes valós idejű 3D hátteret alkalmazzák-e a játékokban, vagy maradjanak a jól bevált előre renderelt, végtelenül aprólékos (még a fűszálak is látszanak) háttérrel. Valószínűleg a Capcom nem volt elégedett a 3D megoldással, mert a Dino Crisis 2 visszatért a klasszikus letárolt hátteres megoldáshoz (azonban a Resident Evil Code Veronica megint 3D-s Dreamcaston). A Final Fantasy-ról híres Square is próbálkozott a stílussal, az ő nevükhöz fűződik a Parasite Eve 1-2, amik egy kicsit RPG és fűszerezték a survival horrorra, elég jó játékok voltak, sajnos PlayStationon kívül ezek eddig nem jelentek meg más gépen. PC-n is indult egy elég jó sorozat, a Nocturne és az azonos engine-t használó Blair Witch Project 1-2-3, ezeknél a legszembetűnőbb újítás szerintem a nagyon jó árnyékolás, ami főleg akkor jön át, ha sokat zseblámpázunk. Végére hagytam a legjobb fogást, a Silent Hillt, ami a Konami első próbálkozása a témában. Ez PSX-re jött ki (máshova még nem portálták), szintén a tök 3D-s survival horrorok szűk családját növeli, és bizonyítja, hogy érdemes ilyesmit valós időben csinálni, ha a 33MHz-es PSX ilyen fantasztikus dolgokra képes. PC-n, Xbox-on és PS2-ön még jobbat lehet készíteni. Ez a játék fantasztikus, kihagyhatatlan, abszolút über, a legnagyobb kedvencem a Tomb Raiderek mellett. A hangulata fenomenális, leírhatatlan, aki valamennyire is kattan a horrorfilmekre vagy játékokra, annak a leginkább ajánlott anyag. A Silent Hillben amúgy egy karakterrel kell nyomni, azt hiszem a zseblámpa is ott jelent meg először, a stírt és látványt pedig erősen inspirálta a Jakob Lajtorjája című film. De nem is dicsérem tovább. Bagó elvtárs már megtette két éve a Konzol oldalain. Annyit még, hogy a második rész hamarosan megjelenik PS2-re, és ígérnek valamit Xbox-ra is.





Ez utóbbi, azaz a Credits menü egy hosszú upscroller, amit megnyerés után is megtekinthetünk, érdekesége, hogy ez alatt egy vokális zene szól, Stewart Copeland, a játék zenésze követte el, aki egyébként anno a The Police banda dobosa volt. Két másik ismerős nevet is felfedeztem a stáblistában, Execom/RealTech ismert PC demós arc, Sam Nova pedig GameBoy Coloron volt demógyáros (és mellesleg ő készítette fel Keanu Reeves-t számítástechnikai kérdésekben a Mátrix forgatása alatt). Az Options menüben kevés dolog található, de azok hasznosak, teljesen átdefiniálhatjuk a billentyűkiosztást, állíthatjuk a stereo balanszt, és külön belőhetjük a zene, a hanghatások és a párbeszéd hangerejét. Ajánlom az alapbeállítást, ugyanis ha nem sokkal halkabb a zene és hanghatás, semmit sem fogunk érteni a párbeszédből, tapasztaltam PSX-en, ott jól elállítottam. Különösen kinos ez, amikor a szereplők recsegő rádión beszélgetnek, fontos dolgok hangzanak el, és régen mentettünk. Ezek után nincs más hátra, mint előre, lehet kezdeni a játékot.

### A sztori és karakterek

A történet, ahogy a karakterek is, véleményem szerint abszolút jól és részletesen ki vannak dolgozva. Nem érződik annyira, hogy mit honnan nyúltak le, ahogy nagyon

sok játéknál (sokan veszik félvállról a sztorit, hiszen a



▲ „Tíz másodperced van életed legkínosabb pillanataidig”

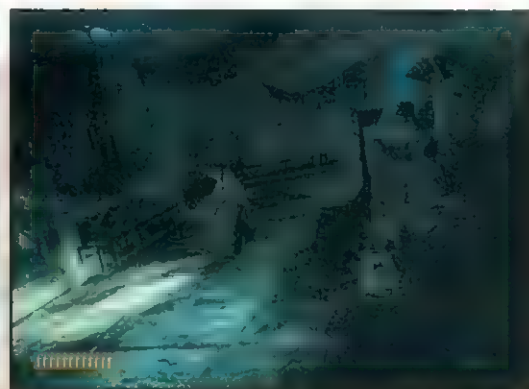
játékok mégsem olyan komoly, elgondolkoztató és üzeneteket hordozó vagy éppen művészi dolgok, mint a filmek, persze talán abba az irányba tartanak), a készítőik egyedül az H. P. Lovecraft inspirációt vállalják be nyíltan. Azért persze volt ott más is, az Alex Proyas (a Dark City rendezője) hatás nagyon érződik az intrón, és a grafikára az is eléggé rányomja a bélyegét, hogy a készítőik láttak pár Jean-Pierre Jeunet és Marc Caro filmet (Delicatessen, Elveszett Gyerekek Városa stb). No meg a háttérben levő konspirációk is eléggé X-Aktások.

A történet háttérét az intróban is megtekinthetjük. Az más kérdés, hogy igen keveset fogunk belőle érteni, szándékosan nagyon sötétre és sejtelmesre vették, hogy csak játék közben fokozatosan leljünk választ mindenre. Ez is az író tehetségét és drámaérzékét dicséri természetesen. Az első képsorokon az egyik főszereplőt, Edward Carnby-t láthatjuk, amint egy motelben, a napokban meggyilkolt magánnyomozó barátja és kollégája iratai között keresi az összefüggéseket. Az elhunyt neve Charles Fiske volt, és a Maine Állam partjainál levő, Shadow Island nevű kis szigeten végzett nyomozást egy titokzatos kormányhivatal, a Bureau 713 megbízásából (X-Akták befigyel jól). Természetesen ezután Carnby kapcsolatba lép a hivatallal, a cég embere, Fred Johnson pedig megbizsa, hogy vegye át barátja helyét, egy füst alatt a gyilkos után is nyomozhat a szigeten. A repülőn ismerhetjük meg a női karaktert, Aline Cedrac-ot, aki egy fiatal professzornő. Ő az archeológia és a halott indián nyelvek területén jeleskedik, a hivatal megbízásából három ősi tábla fordítását kellene hitelesítenie a szigeten, de ugyanakkor a hivatal azzal is beette, hogy a soha nem ismert apját is a szigeten találja. A sziget felett a repülőre hirtelen valami szörny ugrik,

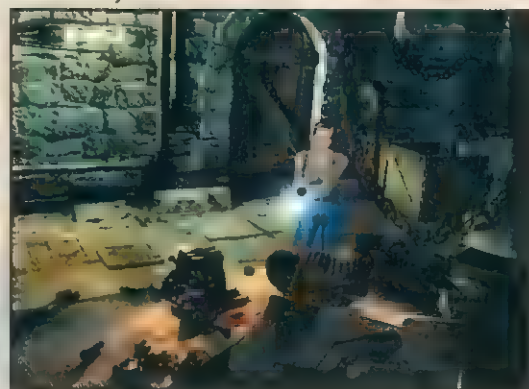
és elkezd felhasítani a gép tetejét, így hőseink egy gyorsabb, kevésbé kényelmes módot választanak a földetérésre, kiugranak egy-egy ejtőernyővel, minden jobb, mint a repülőszerecséltenség alapján.

Miután földet érnek, választhatunk a két karakter közül. Érdemes mindkettővel végigvinni a játékot, mert olyan, mintha két komplett játékot kapnánk. A sztori háttére felig azonos (a sziget rejtélye), a személyes rész azonban különböző (Fiske halála és Aline apja). A játék első felében nagyrészt ugyanabban az épületben fogunk bolyongani mindkét karakterrel, de ettől függetlenül teljesen más utakon mozoghatunk és teljesen más puzzle-öket kell megoldanunk (álá Resident Evil 1-2), a játék második felében pedig teljesen különböző területeket kapunk. Lássuk a karaktereket részletesebben.

Edward Carnby paranormális jelenségekkel foglalkozó magánnyomozó, tehát ő a hosszúhajú Mulder ügynök. 33 éves, szülei ismeretlenek, árvaházban nőtt fel. Valószínűleg nem én vagyok az egyetlen, aki elkezdett kombinálni, hogy ha Edward Carnby az előző 3 részben a 30-as években kalandozott, akkor a 2001-ben játszódó történetben miért csak 33 éves, miért nem dekkol az öregek otthonában és sakkozik nyomozás helyett. Azonban erre is megkapjuk a választ, ha elég behatóan nyomozunk, és odafigyelünk a játékban a részletekre. Az eredeti Edward a fény istenének kiválasztott harcosa volt, azon a napon, amikor meghalt, ebben az Edward-ban született újjá,



▲ Carnby rettenthetetlen árnyéka nem fél sem fegyvertől, sem fénytől



▲ Jeremy Morton nem volt egy rendszerető feltaláló

majd a Szent András árvaházban meg is kapta az őt megillető nevet. Egy speckója van, képes meglátni a gonoszt minden lényben, akármilyen jó is az álca. Ő egy két forgótárral rendelkező fegyverrel kezd a kalandot.

Aline Cedrac a másik játszható karakter, ő egy 27 éves archeológia professzornő, Edwardhoz hasonlóan amerikai, bár francia származású, és az ő apja is ismeretlen (az anyja sem él már természetesen). Aline kiváló tanuló volt átlag feletti memóriával, intuícióval, tudásszomjjal és munkabírással, leginkább az Abkanis indián törzs foglalkoztatta, ahogy egy másik ismert tudóst, Obed Mortont is. A történet egyébként többek között az Abkanis indián törzs körül fog bonyolódni, az egyik kulcsszereplő, Edenshaw a törzs utolsó túlélője. A sztori szerint ez a törzs találta fel az írást réges-régen, és ők őrzik a szigeten található kaput, amely mögé a fény istenei zárták a Földet eredetileg uraló gonosz lényeket. Aline kezdeti fegyvere egy (képzeld ide kürtöt és harsonát) zseblámpa, igaz, amíg nem találunk igazi fegyvert, pár szörnyet el lehet vele ijeszteni.

Christopher Lamb, azaz eredeti nevén Szálasi Lőrinc szintén egy kulcsfigura, ő persze nem játszható, de említést érdemel, mert ezzel bele-







25



# Z: Steel Soldiers

Földön, vízben, levegőben

**A** Montgomery testvérek által alapított Bitmap Brothers legújabb fejlesztését bizonyosan már minden RTS rajongó türelmetlenül várta. Az év stratégiájának beígért program végre-valahára meg is jelent — nagy reményekkel telve vettem a kezembe a cd-t, hogy tüzesebb vizsgálatnak vessem alá a programot. Aztán a tüzesebb vizsgálatból hajnalig tartó ébrenlétek lettek, átalvatlan éjszakák, amelyek többnyire azzal teltek, hogy Zod kapitány színeiben próbáltam a csillagközi katonai összeesküvés végére járni...

A Z sztorija szerint ugyanis a fent említett uraság — aki még robot létére is minden tekintetben leginkább egy afro-amerikai kiképző őrmesterre hajaz — egy szakadár katonai vezető által szövögetett államcsíny leleplezésére lenne hivatva, ám a feladat végrehajtásához vezető út igencsak rögös — sok-sok harccal van kikövezve, sőt, Zodnak még saját bebörtönzését is el kell szenvednie, míg céljait eléri (a

sztorióért egyébként az a Martin Pond felelős, aki a Medevil és az Imperium Galactica 2 univerzumaiba is életet lehelt).

## Az alapok

Már a játék előző epizódjában is az a koncepció dominált, hogy a harctéri események elsődleges fontosságát képviselnek, jóllehet, a gazdasági vonatkozások rovására. Ez a Z2-ben sincsen másképp: gazdaságunk menedzselése jócskán háttérbe szorult — a harc és a stratégia tölti ki a játékidő legnagyobb részét.

Mivel azonban az egységek és az épületek mind-mind pénzbe kerülnek, ezt elő is kell teremteni valahogyan.

A koncepció alapját képezi a négyezőkre felosztott térkép — ezen területek mindegyike birtokunkba vehető a rajta található zászló segítségével (jóllehet, ezek inkább valamiféle oszlopra emlékeztetnek, mintsem zászlóra). Ha sikeresen birtokunkba vesszünk egy ilyen területet, pénzünk gyarapodni fog, annak függvényében, hogy a terület milyen

szorzóval rendelkezik. Ezt a számot a zászló tetején láthatjuk — az alapérték az 1, értelemszerűen egy 4-es jelzésű zászló elfoglalása négyszer annyi credit befolyását jelenti az adott területről (azaz ilyen értékű xenonitot bányászunk — legalábbis

elméletileg). Persze az ellenfél sem rest megszerezni a területeket, így nem árt a már elfoglalt zászlókat némiképp bebiztosítani néhány egységgel — a birtokba vételükhöz ugyanis egyetlen gyalogos egység is elég. Amennyiben egy üresen álló épület található a gazdátlan területen, a zászló megszerzésével az automatikusan a mienké válik — az ellenséges épületek esetében ez nincs így. A zászlókról annyit érdemes még tudni, hogy a központi épületek, a Command Centerek is egy-egy ilyenre épülnek, így, ha elfoglaljuk az ellenség Command Centerét, egyúttal a terület feletti uralmat is megszerezjük.

Hasonlóképpen a saját Command Centerünket sem árt szemmel tartani, hiszen amennyiben az ellenség elpusztítja azt, a küldetést automatikusan elveszítjük.

Hiába uraljuk azonban a területeket — Command Centerünk ugyanis mindössze 10,000 creditet tud tárolni. Ez a probléma könnyedén kiküszöbölhető néhány tároló épület (store) felhúzásával, amelyek 1,000-1,000 creditet képesek tárolni.

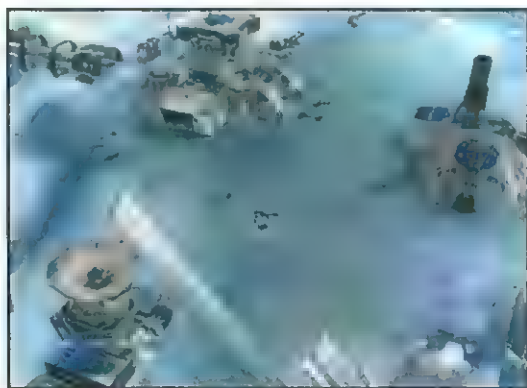
A játék egészére igaz az, hogy az erőviszonyok nem feltétlenül jelentik veszítő, vagy nyerő pozíciókat. Minden elismerésem a pályatervezőké — minden egyes küldetés térképén vannak olyan kulcsfontosságú területek, amelyek elfoglalásával tulajdonképpen már meg is nyertük a küldetést. Ezek a stratégiai gócpontok általában kisebb haderővel, kevesebb egységgel is bevédhetők és tarthatók. Elsődleges szempont tehát a területek minél gyorsabb megszerzése

mellett ezen taktikai csomópontok feltérképezése és elfoglalása.

A küldetések céljai sem merülnek ki mindig az ellenség erőinek felőrölsében, gyakran kapunk olyan feladatokat,

amelyekben nem is igazán szükséges minden ellenséges épület lerombolása — ilyenkor többnyire egy-egy különleges emberünket (pl. magát Zod kapitányt) kell eljuttatni valahová, netán egy adott épületet kell megtalálni, megsemmisíteni, vagy birtokba venni.

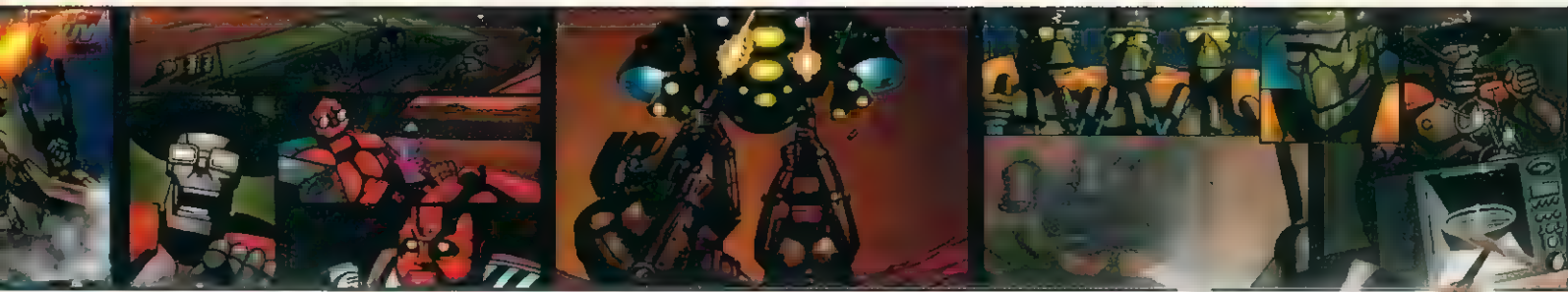
Ebben nagy segítségünkre van a



▲ A tisztogató osztag

A programban előre hívott AI-tannak dinamikus volta teszi kiemelkedővé, de legalábbis újszerűvé: a gép által viselt stratégia hatékonysága, illetve agresszivitása nagyban függ a játékos aktuális teljesítményétől is. Eszerint a használt által nyújtott gyengébb produkció tükrében az AI bizonyos fokig megszűnik, s inkább védelmi vonalait formálgatja — míg ha veszélyt szimatol, szokatlan még lépéseket okozhat. Jamie Barber, designer szerint a mű legfőbb erőnye éppen ebben keresendő — már egy játékos módban — az AI sajátos volta révén nem létezik két ugyanolyan parti. Micsoda szerencse — 2001-ben, gyerekek!





„Z Steel Soldiers — A Nagy Kiadás!” — hirdeti a program hivatalos honlapjának jobb szélén is elérhető linkje. S noha a felhívást bekapjaink ebben a formában aligha érdemes — a június első napján utára vult, 1000 fordulós kvíz játék nyereség felhozatala kellő motiváció lehet a program fanatikusaiknak, hogy részt vegyenek abban. Fordulónként csupán egyetlen, a Z Steel Soldiers-szel kapcsolatos kérdésre kell válaszolnunk, helyes válasz esetén pedig sanszosak lehetnek a másik 675000 jelenkező ellenében jóképű mouse padokat, sőt Z Steel Soldiers bögréket nyerni. Elkeseredésre s esélytelenülátgatásra semmi okunk a készítő, s a kiadó állítják: rennnnnngeteg bögre van még a HQ-n.

jól átlátható kezelőfelület is. Balra fent található az információs tábla: ez három részből áll. Az elsőn láthatjuk bejövő üzeneteinket — a munkafolyamatok kezdetét és végét, az egységek elkészültét, megtámadott egységeink veszélyeztetését, és így tovább. A második ablakra váltva

láthatjuk az adott küldetés céljait, illetve azt,

látszódnak e a domborzat, a birtokolható területek határvonalai, illetőleg az egységek. A könnyebb tájékozódás érdekében érdemes mindegyik kapcsolót benyomni.

Ezeket az ablakokat a bal sarkukban található kis piros nyílakkal le is kicsinyíthetjük, amennyiben éppen nincs szükségünk rájuk, vagy akár be is zárhatjuk őket.

Most, hogy már minden lényeges alapinformációt tudunk a játékról, lássuk, milyen eszközök állnak rendelkezésünkre — a győzelem érdekében.

### A gyalogos egységek

Leggyengébb gyalogos egységünk a Psycho. Sima gépfegyverrel van felszerelve, így elég gyengécske, ám nagy tömegben azért így is elég szépen tud irtani.

Következő egységünk, a Pyro, már lényegesen nagyobb hatásokkal bír — felszerelése egy lángszóróból áll, amivel szemben az ellenség már nem nagyon áll meg. Ők is leginkább nagyobb tömegben képesek a gyors és hatékony pusztításra.

Leghatékonyabb gyalogos egységünk a Tough. Fegyverze egy rakétavetőből áll, mellyel még egyedül is képes néhány lövéssel leszedni az ellenséges egységeket — nagyobb tömegben pedig szó szerint legyőzhetetlenek. Igazság szerint ez az egység olyan szinten

vált kedvencemmé, hogy tulajdonképpen minden egyes mapen rájuk építettem a stratégiámat — még azt is meg merem kockáztatni, hogy a Tough túlságosan is hatékonyra sikerült, ugyanis ha összeszedünk belőlük egy kb. 20 főből álló csapatot, akkor senki nem áll meg előttük. A kulcsfontosságú stratégiai pontok elfoglalása után két ilyen csapattal simán meg lehet nyerni a küldetéseket...

A technikus is igen nagy jelentőséggel bír: képes átállítani az ellenséges épületeket és egységeket a mi oldalunkra, valamint az üresen álló járműveket is birtokába tudja venni. Nagyon hasznosak tudnak lenni, ha előszeretettel alkalmazzuk azt a taktikát, hogy elterelve az ellenséges épületeket védő egységek figyelmét, négy-öt technikussal pár másodperc alatt az egész bázisát magunkévá tesszük. Egyetlen hátránya, hogy az ellenség is előszeretettel gyártja.

Nagy tömegben nem érdemes gyártani, de jól használható a Sniper is, aki mesterlövész szaktudásával képes nagyobb távolságokból is

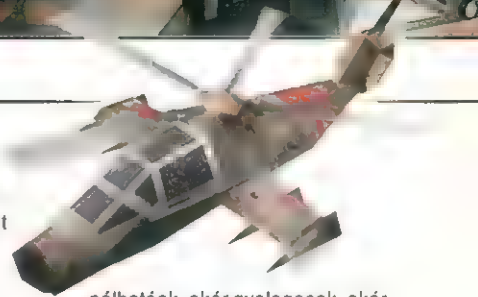
leszedni az ellenséget, valamint a földi járművek sofőrjeit kilőni — ez alól csak az APC kivétel. A lézerfegyveres gyalogosaink minden helyzetben jól bevethetőek, közelharcban és távolabbi célpontok ellen egyaránt nagy hatásokkal hasz-

nálhatóak, akár gyalogosok, akár páncélos járművek ellen. Külön előnye, hogy a gyalogos ellenséges egységeken képes állótni, így több robotot sebezve egyetlen lövéssel.

Az Explosive Expert a robbanó anyagok mestere — aknázásra, és időzített bombák telepítésére egyaránt alkalmas, emellett az ellenség által plantált aknákat is képes felfedezni és hatástalanítani. Hátránya, hogy készletei hamar kifogynak, ilyenkor vissza kell térnie a Robot Factoryba, hogy feltankolja magát.

A kém leginkább nagy látómezejével és álcázó képességével vivhatja ki elismerésünket. Felderítésre nélkülözhetetlen, külön előnye, hogy képes vírusokkal megfertőzni az ellen épületeit, amelyek így rövid időre üzemképtelen állapotba kerülnek.

Az idáig felsorolt egységek mind legyárthatók a Robot Factoryban. Azonban a bizonyos tekintetben



hogy sikerült e

őket teljesíteni. A harmadik ablak egy információs tábla, ahol csapataink aktuális tulajdonságait láthatjuk: hány emberünk, épületünk, járművünk van, a térkép mekkora részét birtokoljuk, ésatöbbi.

Jobbra fent egy kis képernyő található, ahol nyomon követhetjük a bejövő üzeneteket küldő egységeink helyzetét.

Végül jobbra lent található a térkép — amennyiben már felépítettünk egy radart. Itt külön beállíthatjuk, hogy







legfontosabb gyalogos egységünk, a Construction Robot, csak a Command Centerben készíthető el. Ő az univerzális építő egység, bármely épület felhúzása esetén őt kell bevetnünk. Nem árt azonban a csapataink körébe is beiktatni egy párat belőlük, ugyanis ők felelősek sérült egységeink és épületeink javításáért is.

### Földi egységek

Leggyengébb földijárművünk a szimpla Jeep — bár a tetejére szerelt gépfegyvernek köszönhetően kezdetben igen hasznos, a későbbiek során nem igazán érdemes forszírozni a gyártását.

Némiképp hatékonyabb a Light Tank, aki bár lassabb, de hatékonyabb tüzérőt képvisel. Nagyobb tömegben jól használható. A későbbiek során ezen jármű két továbbfejlesztett változata is megjelenik, amelyek bár nagyobb tüzérőt képviselnek, ezzel arányban lassabbak is.

A Mortar Tank már az igazán hatásos járművek közé tartozik: gyalogosok ellen igazán gyilkos fegyverként funkcionál, légi támadástól tartva azonban nem árt soraik közé néhány Light Tankot is beilleszteni. Elég nagy a hatótávolsága, és a dombok felett is képes átlőni.

A Mobile Missile Launcher a Tough megfelelője: rakétái előtt nem áll meg senki.

A Mobile Radar Jammer nagy szolgálatot tesz az ellenséges kémek felderítésében, valamint segítségével hamarabb észrevehetjük a támadó ellent is, bár saját fegyverzele nincs.

Elsőként talán



haszontalannak tűnhet, sokszor azonban nélkülözhetetlen járművünk az APC. Négy gyalogos egységet szállíthatunk vele — így egyrészt lecsökkenthetjük a beültetett gyalogosok eljuttatásának idejét egyik helyről a másikra, másrészt a négy utas tüzérs is tud

odabentről. Külön előnye, hogy a vizen is tud közlekedni, így egyébként megközelíthetetlen zászlókat is el tudunk foglalni.

Legkeményebb egységeinket, a Druptort és a Shockwave-et csak a program vége felé tudjuk majd gyártani.

### Légi egységek

A Scout Helicopter a légi járművek Psychoja: fedélzeti gépfegyverével osztja a levegőtől az áldást, sajnos nem túl sok sikerrel, lévén egy Tough három-négy lövéssel leszedi.

Az Attack Helicopter már sokkal hatékonyabb tüzérőt képvisel, a Tough-hoz hasonlatos rakétáival, azonban időközönként vissza kell térnie a bázisára újratölteni készleteit.

A szállító helikopter az APC légi változata, vagy nyolc gyalogos, vagy két könnyű jármű, illetve egy páncélos fér a fedélzetére. A leggyorsabb szállító egységünk, azonban semmilyen fegyverrel nem rendelkezik, így nem árt odafigyelni, hogy hova küldjük, illetve arra is, hogy landolásához sima terepre van szükség.

A Wasp egy lézerrel felszerelt légi jármű — az ellenség helikopterei és páncélosai ellen egyaránt nagy hatásokkal bevethető, nagyobb tömegben megállíthatatlanok.

Utoljára maradt a vadászbombázó (Fighter Bomber), és a lopakodó (Stealth), melyeket nem tudunk gyártani, viszont úgymond megrendelhetjük őket. A lopakodó a radar számára természetesen láthatatlan, alacsony-

ról bombázza a kijelölt területet, a légielhárító ütegekkel szemben viszont szinte védetlen. A vadászbombázó az eddiektől eltérően vírusokkal bombázza az ellenséges épületeket, amiktől azok rövid időre használhatatlanná válnak.

### Vízi egységek

Hadiflottánk kiépítése létfontosságú feladat, lévén ezen egységeink pótolhatatlanok — bár az APC is

képes vizen közlekedni, ilyenkor a benne ülők nem tudnak tüzelni. Legegyszerűbb hajónk a Gunbout, amely fedélzeti gépfegyverével osztja az ellent — jóllehet, nem túl eredményesen.

A Destroyer már némiképp komolyabb tüzérőt képvisel, valamint a part menti hegyeken is képes átlőni.

A Cruiser leginkább a légi egységek ellen hatásos, valamint képes tíz vízi aknát is lerakni — e mellett az ellenség aknáit is fel tudja szedni, így újratöltve készletét, és biztosítva hajóink előrehaladását.

A Missile Boat speciális lövedékekkel rendelkezik, melyek a célterület felett szétrobbanva, tűzijáték módjára terítik be azt mini bombák egész halmával.

A Battle Cruiser a legpusztítóbb vízi egységünk, pillanatok alatt szétkap bármit, közelharcban viszont teljesen használhatatlan — a Mortar Tankhoz hasonlóan nem árt némi védelemmel felvértezni pár kisebb hajó képében — vagy egy-két tengeralattjáróval.

### Az épületek

Legelső, és egyben legfontosabb épületünk a már sokat emlegetett Command Center: a küldetések legfőbbjében mindenáron meg kell védenünk, bár olyan is előfordul, hogy direkt hagyni kell, hogy elpusztuljon. Itt gyárthatjuk le a fentebb említett Construction Robotot is.

Szorosan a Command Centerhez kapcsolódnak a tárolók (Store), ezek fontosságáról már fentebb beszéltem.

Bázisunk védelmét, és kihelyezett egységeink biztonságát hivatott szolgálni a bunker, a védelmi torony, az anti-tank ágyú, és az anti-air site, a rakétaelhárító, és a plazmaágyú.

A bunkerbe és a védelmi tornyokba gyalogosokat rendelhetünk (négyet, illetve hatot), így a stratégiai góccokba bunkereket helyezve igen hatékony védelmi csomópontokat hozhatunk létre.

Az anti-tank ágyú egy földi egységek ellen kifejlesztett löveg, amely igen hatékonyan képes amortizálni a

járművek és a gyalogosok egészséges állapotát.

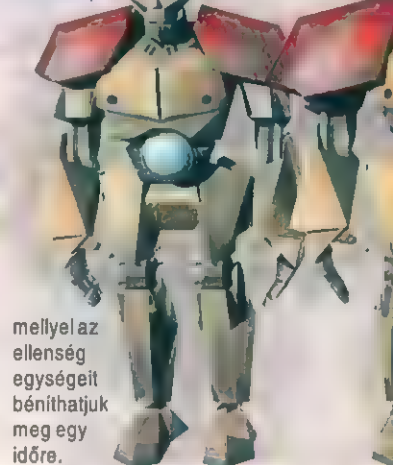
Légi megfelelője az anti-air site, amely egyszerre négy rakétát ereszt rá az ellenség légi egységeire.

Kiemelkedő fontosságúak a különböző gyárak, ahol egysé-

geinket legyárthatjuk: a gyalogosokat a Robot Factoryban, a földi járműveket a Vehicle Factoryban, a légi járműveket pedig az Air Hangarban. Hadiflottánkat a hajógyárban építhetjük fel, ezt azonban csak az előre kijelölt helyre építhetjük fel.

Igen nagy jelentőséggel bír még a Research Factory, ahol egységeinket fejleszthetjük, úgymint: sebességük, páncélszatuk, támadó erejük, illetve az épületek páncélszata. Minden egyes tulajdonságot három lépésben fejleszthetünk, így egységeink jóval nagyobb eséllyel indulnak harcba, és a fejlesztések a már korábban felépített egységekre is hatással vannak.

Fontos még a pajzsgenerátor, amellyel rövid időre védelemmel övezhetjük körül a kijelölt célpontot, illetve a speciális támadások kiépítése, amelyekkel igen komoly csapást mérhetünk az ellenre — ilyen a villámlás, a meteorvihar, illetve az elektromos támadás,



mellyel az ellenség egységeit béníthatjuk meg egy időre.

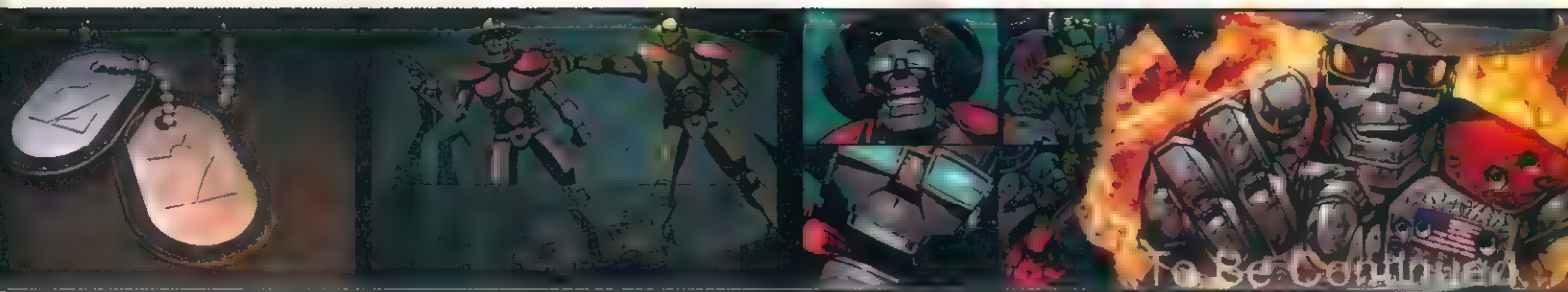
Utoljára említeném még meg a teleportot — ennek bemutatására szerintem nincs szükség...

### A megjelenítés

A kor követelményeinek megfelelően a Z2 teljes 3D-ben pompázik. A terep kidolgozottsága egyszerűen lenyűgöző, a dombok, sziklák, kráter-

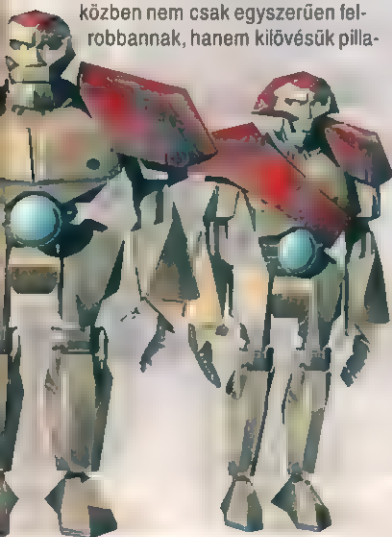






▲ Rendben, Innen tankkal megyünk!

rek, fák mind-mind a helyükön vannak, ahogy az illik, a víz is visszatükrözi a környező tájképet. Az egységek kidolgozottsága nagyon részletes, az animációk rendkívül meggyőzőek — a kiöltött gyalogosok például szaladás közben nem csak egyszerűen felrobbannak, hanem kilövésük pillá-



natában a lendülettel elcsúsznak, és csak utána pukkanak el. Minden egység jól megkülönböztethető egymástól, és karakteres kialakítású — a Toughok, nagydarab, robosztus fazonok, míg a Sniperek cingár, magas fickók, és így tovább...

Természetesen a kameranézet körbeforgatható és egész közelre be is zoomolható, bár alapvetően ezen funkciókra nem is nagyon volt szükségem, hiszen alapból is minden teljesen jól átlátható.

A játék hat különböző helyszínen játszódik, ezek között a sivatagos, kopár, erdős, havas terep egyaránt meg-

tepertarkák — jómagam ezt nagyon hangulatosnak találtam.

A Z2 effektjei is nagyon jók lettek, a robbanások — főleg az épületek felrobbanása — igazán látványosak; a sérült egységek füstcsíkot húznak maguk után, vagy éppen lángra kapnak. Tetszett az is, ahogy a földi járművek nyoma megmarad a talajon — már ha ezt is beállítjuk az opciók menüben, amiben egyébként igen részletesen behangolhatjuk a megjelenítés részletességét (persze ehhez vas is kell, az ideális gép a maga PIII 850-es procijával, 128 mega RAM-jával és 64 MB-os videokártyájával sajnos még nem alapfelszereltség a magyar háztartásokban...).

Kevésbé tetszett az, hogy a készítők az ellenség egységeit ugyanolyanra rajzolták meg, mint a mieinket — egyedüli különbség az egységeken látható jelzések színe. Néhány ismerősömmel elbeszélgettünk erről, de hogy ez a dolog rossz, avagy inkább jó, arról megoszlottak a vélemények. Így ezért nem is vonok le pontot a grafika értékeléséből — azért viszont annál inkább, hogy a karakterek semmibe veszik a járműveket. Jól megfigyelhető ugyanis, ahogy a gyalogosok simán keresztülzaladnak a járműveken — sikerült is kilopnom a játékból egy olyan képet, ahol egyszerre hárman állnak

található — néhol real-time időjárás is akad: a havas bolygón például esik a hó, másutt az eső.

Nagyon kellemes, atmoszférikus hatást értek el a készítők azzal is, hogy a különböző helyszíneken az egységeink megjelenése némi-képp módosul: az erdős bolygón például halványan



bele az útjukban lévő járgányokba...

A hangok terén a fentiekkel ellentétben már tényleg minden rendben volt: a fegyverropogás egészen valóságos, a robbanások pedig szó szerint megrengetik az ember hangfalát.

A készítők sikeresen megszerezték az összes szinkronszíneszt, akik az előző epizódhoz kölcsönözték hangjukat, így teljessé téve a varázst.

Igazán kiemelkedő a zene is, néhol egészen Trent Reznor magasságokba csap, néhol pedig a Szikla típusú filmek heroikus zenéit idézi.

## Nagyban más

Ugye ismeritek azt az érzést, amikor

alkalmaz, miközben sutyiban megpróbálja lerombolni Command Centremet. Bár a gép alapból ugyanolyan kezdőhelyzetből indul, mint a játékos,

ő több egységet is el tud navigálni egyszerre, mint az egyszerű, két kézzel megáldott/megvert RTS-megszállott, így pár pillanat alatt elorozza előlünk az összes területet — és így máris hátrányba kerülünk.

De, mint mondtam, jó taktikával hamar talpra lehet állni.

A játék szavatosságáról gondoskodik a hat különböző bolygó, egyenként öt küldetéssel, amelyek húsz-negyven perc alatt végigvihetők — nem számítva a szükségszerű Retry Mission-öket, hahaha... Adott még húsz többjátékos pálya is a multiplayer szerelmeseinek.

A kezelés is nagyon jól el lett találva, egyetlen hiányosság, hogy nem áll módunkban a hotkeyeket tetszés szerint átkonfigurálni, pedig ezek használata igencsak kifizetődő lehetne — bár lehet, hogy az alapállapot csak nekem nem állt kézre...

A Z2 mindenképp jó befektetésnek látszik: kellőképp hosszú és abbafelelő hatatlan — emellett tényleg nagyon nehéz lenne a fentebb említett néhány negatívum mellett újabbakat felemlíteni.

Minden bizonnyal mégsem ez lesz az év stratégiája, már csak azért sem, mert egy Emperor: Battle for Dune változatosságával, sokszínűségével nem tud harcba szállni — még ha egyébként sok tekintetben le is körözi azt.

Ennek ellenére a műfaj élvonalában van a helye, és minden bizonnyal ezután én is sűrűbben fogom a kategória más képviselőit is a kezembe venni — mert bár tele voltam előítéletekkel a játékkal szemben, a Z2 jött, látott, és meggyőzött.

Le a kalappal, Bitmap Brothers!

VargaB.

A játékot fejlesztő Bitmap Brothers nem tegnap kezdte a szakmát: Meglepő, mi? Természetesen ők alkották meg az immár sorozattá nőtt Z-mondakörök darabját, ám ténykedésük a C64-es, sőt Amigás időkben volt a legintenzívebb. Emlékezzünk csak a futurisztikus labdajátéka, a Speedballra: ennek második epizódja máig is olyan népszerű, sőt eladható, hiába is van szó egy jó tíz éves szoftőről, hogy az old school progiakat kínáló site-ok műsoráról, rendre levelelték azt a szerzői jogokat felügyelő fórumok. De nekem megvan, bleee!

Eon Digital Entertainment/Bitmap Brothers  
PIII 850 (FPU 60), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE-HANG

✓ - abba-hagyhatatlan  
- gyönyörűen kidolgozott terep  
- teljesen átlátható

X - kisebb grafikai bugok  
- nagy gép igény - miért egyformák az egységek???

92

www.zemoldre.com



# Gangsters 2 Vendetta

Legyen ön is szeszcsempész!

**B**arátom, hol vannak már azok a régi szép idők, amikor Chicago éjszakájában fel-felugattak a Tommy Gun-ok, amikor reggelente az olasz pékségbe menet megcsapta az emberek orrát a friss lőpor illata, és amikor nemcsak Jenna Bush, de minden amerikai számára tiltott gyümölcsnek számított az alkohol. Azok voltak a szép idők a maffia számára, ők gondoskodtak arról, hogy a napi betevő itóka mindenki számára hozzáférhető legyen - amit azóta szerencsére a törvény is lehetővé tesz. Töltök is magamnak egy pohárával, aztán folytatom. A kornak megvoltak a maga amerikai hősei, ahogy nálunk régen Sobri Józskát, Rózsa Sándort és újabban Ambrus Attilát, úgy az Államokban Carlo Gambinot, John Gottit, Charlie Lucianot, Al Capone-t és sokan másokat egyfajta tisztelet övezett az átlagemberek részéről. Bűnözők voltak ők mind, mégsem a hétköznapi emberek ellenfelei. A köznép felnézett a maffia legendás, érinthetetlen vezetőire és nagy hírű bérnyilkosaira — félté is őket persze —, de egyben irigyelte is bátorságukat, vakmerőségüket és hatalmukat, hogy gyakorlatilag bármit megtehettek.

Bizonyára nem én vagyok az egyetlen, aki gyermekkorában a pályaválasztási tervek között (rendőr, tűzoltó, katona, buszsofőr, kukás, mentős stb) felsorolta a keresztapát is, persze nem, mint keresztiszülő!

(az úgysem lehetnék, mert történetesen engem eddig elkerült eme különleges, templomokban fakadó nedű), hanem mint alvilági foglalkozást. Valószínűleg a Hothouse tervezői is gondoltak a pelenkában ilyesmire, aztán felnőve elhatározták, hogy meg is valósítják ezt az elképzelést egy játék keretében, hogy a hasonszórú fazonok is virtuális Al Capone-kké válhassanak. A játék első részét, a Gangsters: Organized Crime-ot szintén a Hothouse Creations Ltd. fejlesztette és az Eidos Interactive adta ki 1998-ban. A téma valóban roppant eredeti volt, különös, hogy addig nem jöttek ki hasonlóval, de a kivitelezés (amennyire tudom, sajnos én nem játszottam vele, így számomra a Gangsters 2 egy teljesen új élmény) azért hagyott némi kíváncsiságot maga után. Akkoriban már szinte minden játék 3D gyorsított volt, ami a stílusából adódóan mégsem, az nagy felbontású true color. A Gangsters pedig 256 színreliségényitette magát, ráadásul igen komplex, átlathatatlán kezelőfelülettel is megáldották (azaz inkább megátokozták). Sajnos a Gangsters 2 esetében is kissé el van maradva a Hothouse a jelenlegi trendek mögött, manapság az ilyen stílusú, izometrikus ábrázolást alkalmazó játékok is szinte mind 3D gyorsítottak, a Gangsters 2 viszont épp csak kezd felfedezni a true color színméltség fantasztikus világát. Persze nem a ruha teszi az ember, így nem is a 3D engine a játékot, ettől még akármilyen királyság is kisülhet egy gámból.

## Van sztori is

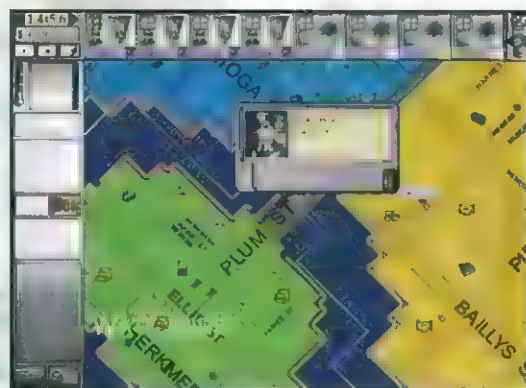
A történet főszereplője a fiatal Joey Bane, akit névválasztáskor egyszerűen Bunyónak kereszteltem. Az ő életét fogjuk élni, és őt és gengsztereit fogjuk irányítani a játékban. Joey 1928-ban szerelt le a seregből, a messzi Európában teljesített katonai szolgálatot. Hazafele készülődött a fiktív amerikai



▲ Kortárs képzőművész aszfalttrajz: „Itt járt Bunyós Bane”

Temperance államba, azon belül is egy kisvárosba, Buffalo Falls-ba, ahol született, és ahol apja és nagybátyja nagyban főzte a moonshine-t (jelentése holdfény, általában házi főzésű, musztángrugás kategóriájú szesz italokra használják az elnevezést, a filmekben jellemzően kanas-i tahók főzik) a maffia számára, úgy gondolta ő is beszáll a csendes, nyugodt, jól jövedelmező iparba. Amielőtt hazaért volna, a New Temperance-ben székelő capo crimini (más néven nagyfőnök, keresztapa vagy don), Frankie Constantine úgy döntött, hogy a Bane családnak, Bunyós apjának és nagybátyjának „aludnia kell”, mert rivális családokkal is üzleteltek.

Az intróban egy sötét éjszakát láthatunk, ott kerülne sor a mit sem sejtő öreg Bane fivére és maffiás főnökük titkos üzleti találkozására. Egy autó reflektora vakítja el a kamerát és a leendő áldozatokat, majd a Tommy Gun-ok élesen elkezdnek ropogni, csak úgy záporoznak a lövedékek a környéken. Joey apja a helyszínen meghalt, de nagybátyja - bár súlyosan megsérült -, élve megúsza a támadást és elmenekült. Bunyós már



▲ Ha Quentin Tarantino és Brad Pitt közös gyermeke zsaru volna

csak apja temetésére ért haza, ráadásul a család is elvesztette a szeszüzödét és minden egyebet. A gyászoló fiú elhatározza, hogy megbosszulja apja halálát minden áron, veszniük kell a bűnösöknek. A vérbosszú (erre utal az alcím, a vendetta is) terve nagyon furfangos, Joey elhatározza, hogy egy saját családot alapít és lassan, fokozatosan a semmiből az állam legnagyobb bűnszövetkezetévé fejleszti azt, majd amikor már apja gyilkosa is egy konkurens kishal lesz, eltapossa, mint egy férget. Ez után már csak a kivitelezés van hátra, ami nem is olyan egyszerű még easy fokozaton sem, a játék igencsak nehézre sikerült.

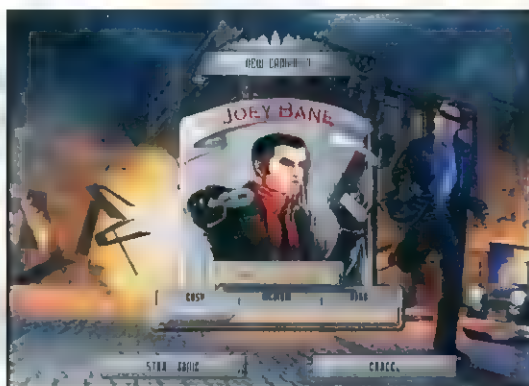
## Gengszterkedésre fel!

A történet menete (ami lineáris, az egy mást követő pályák és mozik mesélik a sztorit) egyébként sok hasonlóságot mutat a Visszavágó című Mel Gibson filmmel, meg persze minden klasszikus, régi vágású gengszterfilm hatása is érződik rajta. Ahogy elfoglaljuk a városokat, kivégezzük az ellenfeleket,



**Gangsters 2**





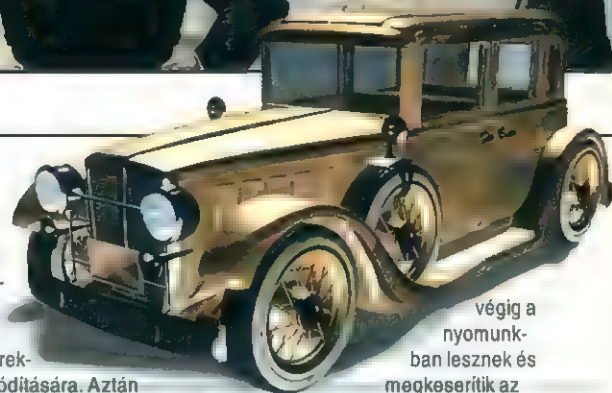
elvégezzük a feladatokat, egyre feljebb jutunk a ranglétrán, egyre nagyobb hatalmunk lesz, és egyre nagyobb főnökökhöz jutunk el a maffiában. Aki persze mind egymásnak adták ki a parancsot a merényletre, mind bűnösök, és mindegyiküknek vesznie kell. Feltehetően a játék végén a legfőbb főnököt is kivégezzük, és az egész államot uralni fogjuk, bár én még csak a 7-edik pályáig jutottam, így a játék vége számomra is rejtély.

A játék egyébként egy érdekes hibrid. Egy izometrikus, pre-renderelt várost kapunk, ebben bizonyos mennyiségű emberrel tehetünk ezt-azt, autózhatunk, harcolhatunk, rabolhatunk, szedhetünk védelmi pénzt, futtathatunk rossz

bemenjünk a házakba, vagy csoportokat alkossunk. Persze ez a rendszer nem áll nagyon távol az RTS-ektől, azaz valós idejű stratégiai játékoktól sem. A játék amellett, hogy egy izometrikus akciós némi stratégiázással (hiszen megfelelően kell csoportosítaniunk az embereinket a megfelelő helyekre, ebben rejlik a harc sikere), egy menedzserjáték, egyfajta gazdasági város szimulátor is egyben, amilyen a Sim City sorozat. Egy maffiafőnök feladata nem csak lövöldözésből és harci parancsok osztásából áll, de minél több stratégiai pontot is el kell foglalni, és fenn kell tartani a városban, sőt be is kell védeni őket és üzemeltetni. Az ilyenek tárháza elég nagy a játékokban. Vanak természetesen az elmaradhatatlan bordélyok, kocsmák, szeszfüdzék és játékbarlangok, de teljesen átlagos boltok nagy tömegét is be kell védeni (azaz elfoglalni), hogy teljen a kassza és színeződjön a térkép, abból tudják a népek, hogy ki az úr a kerületben. A játék így már egész komplexé válik, hiszen emberek kellene a terjeszkedéshez, stratégiázni és fejleszteni kell a harchoz, a bevédett üzletek jelentik a bevételt, és azt kell visszaforgatni az emberek és vállalkozások fenn-



tartásába is. De a területünket az ellenfél is támadja, ahogy mi is támadjuk az övét, és gyakran több konkurens banda is löрек-szik a város meghódítására. Aztán még ott a rendőrség. Ők természetesen mindig korruptak, de ahhoz húznak, akie a legnagyobb hatalom, tehát amíg nem szerezünk be a térképet.



végig a  
nyomunk-  
ban lesznek és  
megkésérik az  
életünket — azonban amikor már  
abszolút nyeresre állunk, nem mernek  
minket zaklatni. Mindezek tetejébe a  
legtöbb pályát időre kell teljesíteni.

A Maffia az iszlám, a kereszténység, a zsidó vallás mellett. Egyesek között még egy újat kitalálják: a Morfe. A Maffia Francia, Itália, Anglia, az az Olaszország halálát kéri. Franciaország rövidítése, ami az 1822-es francia inváziókor kezdődött, majd idővel a féltékenység sziciliail szononimájává vált. Egy másik teória szerint a szó a 9. században keletkezett, amikor Szicília arab megszállás alatt volt, sok sziciliai próbált elhagyni ekkor az országot, a maffia szó pedig arabul menekülést jelent. Szicília a 9. század és 18. század között sok megszállást élt át, ezek alatt a lakosok és menekültek nagyobb földalatti szervezetekbe tömörültek, melyek alapja a család volt, és bár nem volt mindig vérségi közhézi, a közös ellenség jobban összekovácsolta az embereket, a szervezetek családfelelősről működtek. A családok felelőse don-ok voltak, minden városnak megvolt a don, és akik lettek a don-ok don-ai, a fővárosban, Palermo-ban élők fő don-ai. Minden beavatott maffia tagnak le kellett tennie egy 5 pontból álló esküt, és a szöveg költésének állítólag az első is megmaradt:

1. **Ácsok köze** — a város közepén, a fő utcán
2. **Teljes engedelmeség** — a főnöknek — követni a főnök utasításait, meg kell tenni a főnök parancsait
3. **Támogatás** — teljes támogatást adni valaki megadását követően, meg kell adni a szükséges támogatást, amennyiben erre igény van
4. **Bosszú** — minden családotagot ért támadást meg kell bosszulni
5. **El kell kerülni a hatóságokat**

A régi koradalmi alposztori laplókhoz mára igazán a főújságzatban kell nagyra és vált bünszövekeztető. Csak a saját törvényt fogadja el, a belépés egy életre való elkötelezettséget jelentett és jelent máig is, nincs kiszállás. Általában az amerikai filmekben is gyakran látható máfia: 1893-ban keletkezett, amikor Don Vito Cascio Ferro New York-ba költözött. A legelső maffiózó az 1920-as években vándorolt ki az USA-ba Sziciliából. Amerikában letelepedtek az ősi hálózat minden nagyobb városban, akkoriban főleg szerezcséjétekkel, prostitúcióval és csapással foglalkoztak. A 20-as éveket tekintik főként a legújabb maffia korának, akkor kezdődött a Capone, aki nyitott foglaltta hatalmát és vagyonát. Miután ő elment hűsölni az Alcatraz-ba, a maffia szereztebbé és csendesebbé vált, beköszöntött a szindikátusok kora. Salvatore Lucania, közismertebb nevén Charlie „Lucky” Luciano lett az új capo di tutti capi, ezaz minden főnökök főnöke. Ő már nyitottabb szervezettel irányított, az olaszok és sziciliák mellett székelt és amerikaiak is beléphetek a köztételeibe, ő investált hatalmas vagyonokat Las Vegas kaszinóba is. Lucky ideje alatt folytát a filmekből ismert hatalmas belharcok a Genovesé és a Bonanno családokkal, akik nem ismerték el őt vezetőnek. Utána sok hatalmi belharc volt, melyekből végül Carlo Gambino került ki győztesen, ő sokáig sikeresen elkerülte a hatóságokat és vezette a családját. New York mára nagy családja, a független Bonanno család nem volt ilyen szerencsés, gyakorlatilag az egészet felszámolták, miután egy Joe Pistone nevű FBI ügynök sikeresen beépült a családba. Donnie Brasco néven (ugye mindenkinek ismerős a sztori). A családok élén Paul Castellano követte Gambino-t, ekkor kezdett a maffia egyre nagyobb mértékben legális üzletekbe, majd John Gotti 1985-ben megölte Castellano-t és elfoglalta a helyét. Gotti előggé a rivaldafényben élt, miután 1991-ben Sammy Gravano megszegte a maffia esküt és vallott Gotti ellen, Gotti életfogytiglanra ítélték. Azóta Gotti fia, John Gotti Jr. vezeti a családot. Jelenleg ő a fő család van New York-ban: La Cosa Nostra, a belső a Gambino, a Genovesé, a Colombo, a Bonanno és a Lucchese családok.





A filmek különböző rakományok egy időben, a mai napig, kisebb filmekkel, különös szabályokra és hierarchiára épülő eseménydús témájára; mára már Dunát lehetne rekesztetni a maffiás filmekkel. Francis Ford Coppola indított komolyabban 1972-ben a Keresztapával, ami onnantól kezdve és általában a szűkebb körben a drámát és a kóciót lezárta teljesen. Ekkoriban ábrázolta a világot, a mozi két folytatást ért meg. Sok film nyújt betekintést a valódi maffia világába is, szeretném a következők a legérdekesebbek (legakábia ezeket láttam a közelmúltban, ezeket emlékszem): Aki megölte Al Capone-t (a kezdeti időkben játszódik), Gotti (természetesen az 1970-es, 80-as években), Casino (ez Benjamin „Bugsy” Siegel idejében játszódik, Las Vegas-ban) és Fedőnév: Donnie Brasco (a Bonanno család bukásakor játszódik). Abszolút bejött még nekem egy fikatív maffiás alkotás, amit a Keresztapa filmekről, Mario Puzo jegyzett, eredetileg színpadi TV sorozat volt, de itt komplett filmként adta a TV. Az utolsó dolog volt a címe, nagyon ajánlom mindenkinek.



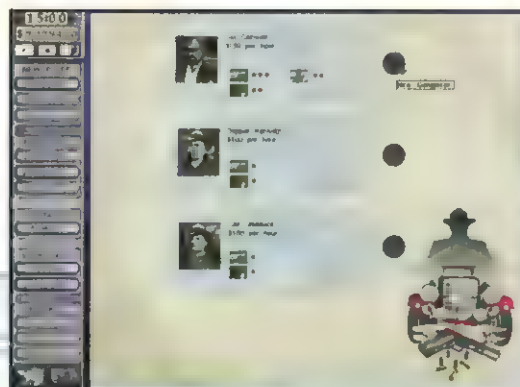
▲ Molotov koktélpárti

elfoglalni megadott pontokat, bevédni, vagy éppen kivégezni embereket, beindítani megadott vállalkozásokat és egyebek. Ha elbukunk, vége a játéknak. Így már mindenki sejteti, hogy mire számíthat. A játék igen összetettre sikerült, minden részlet számít, minden apróságra oda kell figyelni, párhuzamosan kell üzletemberként, harcosként és stratégaként is gondolkodni és cselekedni különböző térképmódokban.

Kezds előtt érdemes megnézni a tutorialt, ami nem túl interaktív, csak pár dolgot lehet csinálni, és csak pár alap lehetőséget mutat meg, de leg-

továbbá egy, azaz egy darab sgarista-nk (azaz katonánk, gyalogosunk, harcosunk). Mindig ugyanott kezdünk, a térképek előre el vannak készítve, nem valós időben generáltak, ahogy az előző részben. Az egér mellett három gomb kell csak az irányításhoz, a két egérgomb és a shift, ezek kombinációjával minden kivitelezhető. Továbbá az Esc hívja be a töltés/mentés/kilépés menüt, ami egyben a pause megfelelője is, és a számbillentyűkkel gyorsan lehet választani katonát. Az F9 és az F10 billentyűknek van még funkciójuk, ezekkel lehet szabályozni a házak magasságát és áttetszőségét, továbbá a + és - gomboknak, ezek váltanak a térkép módok között.

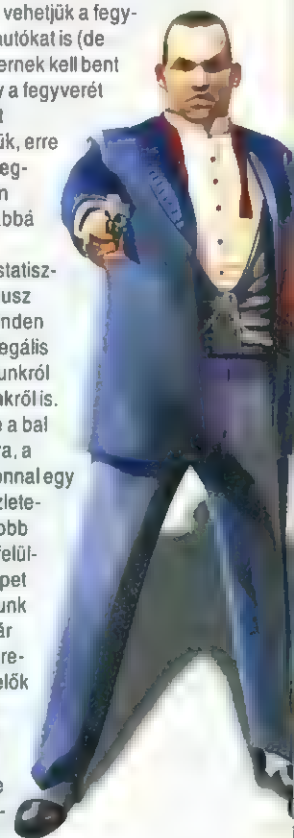
A képernyő bal felső sarkában láthatjuk az időt és pénzünket, alatta három további ikon. A pénz magától értetődik, villóg, amikor éppen kapunk hozzá vagy fizetünk belőle (tehát tejlnek a bevédett üzletek, vagy éppen fizetünk a zsoldosoknak, zsaruknak, besúgóknak, egyebek). Az idő általában számít, mert sok küldetés időre megy, továbbá van éjszaka és nappal váltás is, és néhány történés is időhöz kötött. A három ikon a térkép három módja. Ezek nagyon fontosak, szinte állandóan változtatni



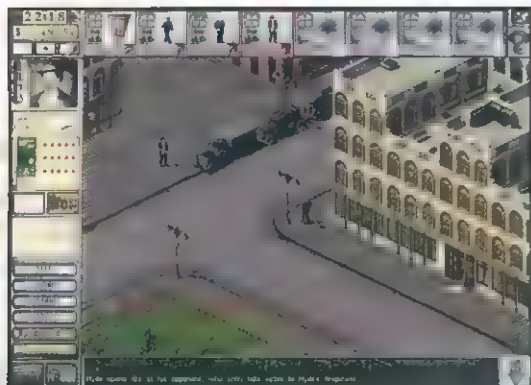
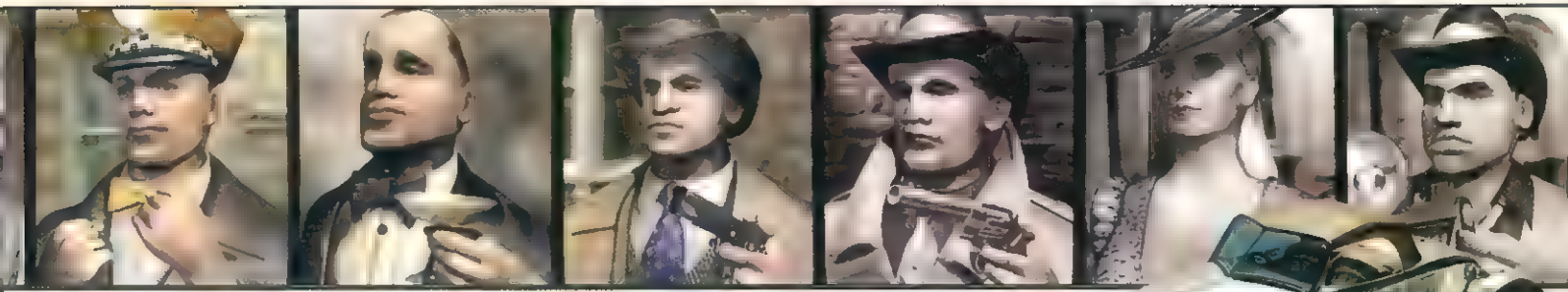
▲ Fekete Linuxos gengszterek a maffia berkeiben

kell a módok között. Az első egy durva felülnézetű ábrázolásra váltja át a térképet, itt látjuk be a legnagyobb részt a városból, és természetesen a jobb egérgomb nyomva tartásával mozoghatunk is a térképen, mint minden más módban is. Itt kizárólag az utcákat, utcanéveket és kulcsépületeket látjuk, továbbá az ellenfeleket és a mi embereinket (sárga és zöld foltok kezdetben). Ha bal patkánygombot pöccintünk, az éppen kiválasztott katonáink odamasíroznak — vagy éppen betámadnak, ha ellenfélre kattintunk. Ha shift-tel együtt tettük ugyanezt, akkor pedig arcképpel és névvel ellátott infót kérhetünk le az embereinkről és ellenfelekről (meg más módokban a civilekről is, itt nem látszanak). A shift + bal gomb épületeken lesz az, amit leginkább alkalmazunk ebben a módban, ugyanis ezzel lehet belépni a házakba és kiadni a rájuk vonatkozó utasításokat. Más módokban is meglehetjük ezt, de itt látjuk be a legtöbb üzletet, így ez alkalmas leginkább menedzser módnak. Ha így kattintunk az épületekre, számtalan további lehetőséget kapunk épülettől függően. Az ellenségeseket megtámadhatjuk (attack), megölhetjük a tulaj (kill), elfoglalhatjuk (claim) és hasonló dolgokat tehetünk. A mieinknél az odamenés (go to), őrködés (guard), őráratkozás (patrol) és eladás (sell site) merül fel, továbbá a semlegeseknél a megvétel (buy site), az üzemeltethetőknél, amik nem csak egyszerű boltok pedig az illegalizálás (set up illegal), persze vannak még továbbiak is. Sok ilyen épületnél, az office-nál, hideaway-nél és a már illegalizált működtethető üzleteknél az ablak fejlecében további menü jelenik meg, itt van a legtöbb lehetőség, épületenként más, így a cikk keretében összefoglalni sem lehetne. A leglényegesebb, hogy a legtöbb üzemeltethető épülethez (nyomda, újság, szeszfőzde, játékbarlang, uzorás, kocsmák, egyebek), kellenek specialisták (a maffia hierarchiájában ezeket az üzleti tanácsadókat contabile-nak hívják),

összeg is külön fel van tüntetve), itt adhatjuk és vehetjük a fegyvereket és autókat is (de ehhez embernek kell bent lennie, hogy a fegyverét vagy autóját nézethessük, erre jöttem rá a legnehezebben eddig), továbbá itt direkt nézethetünk statisztikákat és plusz adatokat minden legális és illegális vállalkozásunkról és emberünkéről. Visszatérve a bal felső sarokra, a középső ikonnal egy köztes, részletesebb, nagyobb felbontású felülnézetű térképet kapcsolhatunk be, ezen már minden szerepel, a járőrök és autók is, sőt a házak rajza is kivethető, de az lényegtelen. Ebben a módban érdemes leginkább a stratégiai lépéseket megtennünk, láthatjuk, ha épp ellenfél lép a területünkre, és ráállíthatunk katonákat, védhetünk területeket, csoportosíthatunk, meg minden. A harmadik kis ikon a bal felső menüben a nagy, részletes, izometrikus kép. Természetesen itt is mindent elvégezhetünk, kattinthatunk épületekre is, de itt a térkép nagyon kis részletét látjuk egyszerre, ráadásul a scroll is lassú. Ez a mód igazán csak a kis területeken való akciózásra és legfőképp a tényleges harcra jó. Itt láthatjuk például az ellenfelek számát (ez a legfontosabb általában, persze a fegyverzet és felkészültség is számít, de általában







▲ Vájd Vájd Veszt

az győz, akinek több embere van), így eldönthetjük a stratégiát, hogy harcolunk vagy menekülünk. Meg is célozhatunk egyes ellenfeleket, bár magába a harcba csak félig-meddig van beleszólásunk, harc közben az emberek főleg maguktól lönek és mozognak, nyilván túl vontatott és kezelhetetlen lenne a játék, ha minden golyóra parancsot kellene adnunk.

A képernyő felső sávjában láthatjuk a katonáinkat sorban. A bal gombbal infót kérhetünk a figurákról és kiválaszthatjuk őket, a jobb gomb ugyanez, plusz rájuk is fókuszálunk a térképen, legyen az akármilyen

módban. A számbillentyűkkel is lehet válogatni, shift-el pedig több embert is kiválaszthatunk. Ezeket persze a térképen levő emberekre is alkalmazhatjuk, ahol könnyebben is ki tudunk jelölni több embert. Az emberünk ablakában láthatjuk a nevét, fegyverét és amennyiben capo vagy caporegime (ez olyan szakaszvezető

megy minden balhéba, és amíg ellentél van a látóhatárán belül, el sem lehet onnan vonszolni, leszámolásokhoz és kamikaze akciókhoz ez ajánlott. A legalsó természetesen a nyuszi mód, ha ellenféllel találkozunk a katonákkal, menekülőre fogja, így jól el lehet szaladni a túlerő elől, vagy el lehet rángatni, ha leragad egy embervadászatban. A kép alatt lecserelehetjük az emberünk becenevét, lejjebb láthatjuk azt, hogy mihez van tehetsége és mennyi, ez alatt az autó és ház ikonon azonnal az autójába- vagy hazaküldhetjük (itt is működnek az egérgombok és shift-es kombók). Még lejjebb láthatjuk a beosztottakat (a játék muscle-nek, azaz izomnak hívja őket, de nevezhetjük őket verőlegénynek, izomagnak, akár testőrnek is), amennyiben rendelhetőek az emberhez és vannak rendelve. Itt az üres sávokra klikkelve rendelhetünk hozzá továbbiakat (amennyiben vannak bérelhető muscle-ek), vagy elküldhetjük őket, és csereberélhetünk velük fegyvert is. Ezt követik a kulcsutasítások, a flee a menekülés, a guard az őrködés, a patrol az őráratkozás, a tail pedig a követés. Az arany sávokban jelennek meg az esetleges plusztasítások a nagyon speciális embereknel, az egyik ürge például autókat és épületeket tud robbantani, de nagyon sokféle van, és gyanítom, sokkal nem is találkoztam.

A bal sáv alján még nagyon fontos az újság ikon, ezzel nézhetjük meg a városi újságot két centért, ez éjjelente jelenik meg (tehát csak akkor frissül), de bármikor belenézhetünk. Ezt végiglapozva (persze gyakran sok témában nincs semmi fejlemény, és sok lap

hiányzik) értesülhetünk a legújabb eseményekről (általában a saját rémtetteinkről), büntető-eljárásokról, halálozásokról, itt vehetünk fel gengsztereket, specialistákat és bérnyilkosokat, itt olvashatjuk el a pletykákat, nézhetjük meg az állam térképét, továbbá megtudhatjuk, hogy kik a körözött és letartóztatott személyek és kik a hírhedt fosztogatók. Az újság hasznos dolog, leginkább az emberek felvételére. Az újság mellett láthatjuk a nagybátyó ikont, amivel előhívhatjuk a consigliere-t. Ez mindig villog is, ha közölnivalója van, ő mondja el a küldetéseinket, figyelmeztet, ha valamit nem jól csinálunk, ha megtámadnak minket és egyebek. A térkép színezését is itt állíthatjuk, hogy mutassa az épületeket, zsarukat, területeket, területek értékét stb. Két segédikon maradt csak hátra, a jobb felső sarokban levő ikonnal álogathatjuk úgy a nézetet, hogy az ablakok kisebbek legyenek, és többet lássunk a térképből, az alatta levő pedig egy nagyon jó kézikönyv a játék és menük kezeléséhez, hypertext-es, tehát úgy működik, mint egy web browser belső linkekkel és back és forward gombokkal. Hasznos a böngészése, amennyiben valakiben ezen cikk és próbálkozás után is felerősülnek kezelekre vonatkozó kérdések. Bizonyára még sok új épület és különleges küldetés lesz a játékban, de ahogy korábban utaltam rá, én még csak a 7-edik pályán vagyok, sok dolgot én sem látam még.

### Rakjuk a mérlegre

A játék alapötlete és hangulata szerintem kiváló. Szórakoztató dolog Al Capone-t játszani, gengszterkedni, harcolni a kopókkal és a rivális bandákkal, szeszt csempészni meg ilyenek, az elképzelés kétségtelenül csillagos ötös. Ugyanakkor talán túl szigorú vagyok, de a játékkal elég sok esztétikai problémám van. Véleményem sze-



rint ma az abszolút 3D-s világban ez a pre-renderelt izometrikus megjelenítés eléggé elavult, lehetett volna realtime 3D-ben is nyomni. Persze ma

is készítenek csúcs pre-renderelt játékokat (jó példa a Diablo 2), azonban azok is mérföldekkel jobban néznek ki és változatosabb a grafikájuk. A Gangsters 2 bár nem a legrondább izometrikus játék, azért a legtöbb közel-műltban megjelent ilyen megjelenítésű anyag nyomába sem ér grafikai minőségben és részletességben, nem beszélve arról, hogy a házak túlságosan hasonlítanak egymásra, és nem változnak nagyon városként sem, helyből megunja őket az ember. Az emberek grafikája is gyenge, látszik, hogy alig pár arcot rendereltek le lustaságból, ezeken is keveset variáltak. Az autók száma is kevés, és az a legnevetesebb, amikor egy járgány az úton nem bír megfordulni, végigmegy egy hosszú utcán, hogy bemutassa a nagy fordulási csodát megfelelő előkészítéssel, majd masszív négy animációs fázisban fordul meg 180 fokban. Hát ettől leestem a székről, de nem a látványtól, inkább a röhögéstől. Szóval sajnos a grafika és hang nagyon idejétmúlt (a mozik pedig bűn gyengék), emellett még az húzza le a játékot, hogy valami iszonyú nehéz és nagyon komplex, capo legyen a talpán, aki mindent állandóan kézben tud tartani akár easy fokozaton is, és végig tudja nyomni a gámát. Persze nem győzőm hangsúlyozni, a játék ötletre kiváló, hangulatra és játszhatóságra is nagyon jó, akinek bejön a maffiásdi, a Syndicate, az UFO, a Sim City és hasonló, az ne hagyja ki, de tényleg kösse fel az alsóneműt.

Reméljük a harmadik rész — amin egyébként már dolgoznak —, könnyebb lesz és sokkal látványosabb.

Credo - cappo di tutti cappi

Eidos Interactive / Hothouse Creations Ltd.  
PIII 450 (PII266) 120 MB RAM (64 MB RAM)

www.gangsters2.com

LÁTVÁNY  
HANG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE-HANG

✓ - elég eredeti kombináció	X - idejétmúlt, ismétlődő
✓ - masszív igénybe veszi az összes agyféltekét és tellexeket	X - csapnivaló grafika, nagyon nehéz játékmenet

83



# Operation FLASHPOINT



## A III. Világháború küszöbén? Ehhez nekünk még lesz néhány szavunk!

A cseh illetőségű Mirage Software több mint egy éve rukkolt elő háborús „shooter” játékkal, a Mortyrral, bebizonyítva, hogy az egykori keleti blokk országában is élnek világszínvonalú termékek előállítására képes programozók. Ezt persze mi magyarok már annak előtte is tudtuk, gondoljunk csak az Imperium Galactica pozitív fogadtatására Felső Szőlőnkől nyugatra. Egy prágai informatikai cég 1999 júniusában létrehozta a Bohemia Interactive-ot, ésők rögvest nekiláttak nagyszabású terveket szövögetni, nevelgetni a címszereplő adathalmazt, akkor még Flash Point néven reklámozva, talán éppen a fenti két sikertörténet tanulságait szem előtt tartva. A marketing munkálatoknak köszönhetően, hamarosan találtak kiadót is — a Mirage-zsal ismertté vált Interactive Media karolta fel a produkciót. Azonban az ő marketingjük (valószínű a PR-osok csak egy kéthetes gyors-talpalót végeztek) kévéssé hathatós tevékenysége csakhamar fátylat borított rájuk (a rossz nyelvek szerint a népszerűségi listán, egy a pakisztáni aknamezőkre térképet árusító cég mögé kerültek). A megszeppent, de nem csüggedő csapat (tudván, hogy per aspera ad astra, azaz a sikerhez vezető út, rögös, vagy mi?) nem állt le a fejlesztéssel, tartva magát az ütemtervhez, továbbra is 2001-re jólsolva a várható megjelenést. És akkor jött a felmentő sereg (Kolinmekré és Severance rajongók figyelem!), színre lépett a Codemasters.

Arra vonatkozóan nincsenek információim, hogy vajon mi ihlette a BI tervezőit, story boardereit, egy diszkrétén oroszellenes ('68-ban nem lett volna ennyire ciki a dolog ©) történet

körvonalazására. Talán a szakmai-lag nem éppen kecsesgató

Kelet-Szarián-Burját Informatikai Biennálén vettek részt, megtekintetve az akkoriban pozitív visszhangot keltett „Az abakusz interim felhasználása a fegyvervezérlésben” című előadást. A hazaúton pedig a legközelebbi (1500 kilométernyire) reptér felé az M53-as főúton Irkutszkból Komszomolszkba akkumulátor savval izesített kerozint kortyolgatva — amit a záró parti egyik svédasztaláról csentek el a fiúk —, felvetődött, hogy ha már ilyen közelről tanulmányozhatják az egykori Szovjetunió szívét, (vagy legalábbis, ami alatta van, ...na jó a tápcsatornáját) miért ne szentelhetnék az elkövetkező két évcskét eme tárgy boncolgatásának?

### „HÁBORÚBAN A KÉPZELET AZ EGYETLEN FEGYVER A VALÓSÁG ELLEN” — a sztori

Egy szóval is száz a vége, essen pár mondat a kerettörténetről is! Tehát: hidegháború. Mi is volt ez? A háborús feszültség kiéleződése a SZU és a nyugati szövetségesek között. 1947-ben kezdődött, a Walter Lippmann amerikai publicista tollának nyomán elkezdett, az USA és SZU egymás ellen folytatott, a közvetlen fegyveres összecsapást kerülő, ideológiai, politikai és gazdasági háború. Vagy más néven, hidegháború. Maga az Operation Flashpoint is ennek a bizonytalan korszaknak — ma már tudjuk — vége felé játszódik. 1985-ben. Ronald Reagan az elnök az USA-ban, az SZU pedig egész sor hataloméhes, és talán a hatalomtól jobblétre szenderedő vezetőt emelt pajzsra, majd temetett el (Brezsnyev, Andropov, Csernyenko). Hazánk akkori egyetlen tévécsatormája, a hozzátétőlegesen 12 órányi napi műsoridejének közel 80 százalékát az ágyútalpon szervírozott koporsók (és az elhunytak többtonnányi kitüntetésének) utolsó útjának nyomon követésére fordította. Aztán '85 tavaszán jött a megváltó, Gorbic, aki előrukkolt a persztroszty és glasztrojka, vagy, izé néha összeszavakat a keverem. Szóval menetel vágolt a megkövesedett bürokratikus

intézményrendszerbe, és békejobbot mutatott be a másodosztályú western színészből lett amerikai elnöknek és kabinetjének, fel-

melegítve a fagyos tényálladékok (megjegyzés: Afganisztánban azért még lángszórózták kicsit az orosz csapatokat a tadzsikokat meg a pastukat, de hát kevésre nem

Az Operation Flashpointot fejlesztő Bohemia Interactive már jó ideje a háborús játékok specialistája, jóllehet nevük mindez idáig ismeretlen volt a szélesebb PC-közönség előtt. Ez nem is csoda — az eredetileg könnyedebb, Marek Spanel fejlesztő szerint „kisebb” játéknak indult project leginkább a barátok, tesztelők észrevételei alapján nőtte ki magát azzá a módfeletti összetett s kidolgozott platformmá, mely révén nem kisebb kiadó látott fantáziát a játék felkarolásában mint a Codemasters. Felvetődik a kérdés: vajon meg tudunk-e nevezni egy másik programot is a régmúlt időkbeli, mely még a Bohemia Interactive originális, kozmetikázatlan ölelei, s elgondolásai alapján mutatta be a háborús konfliktusokat? Meg: ez a stuff a Warwide, mely még Atarira készül.

adunk, ugye, és ki tudja, tán ezt a háborús eposzt is feldogozza egyszer valamelyik cseh szoftvergyáros...). A változások ilyen alakulása azonban nem tett boldoggá mindenkit, főleg nem azokat, akik minden erejükkel a hideg viszonyok fenntartásán fáradtak. Amolyan

„ruszkájá” szeparatista, szakadár csapatok, élükön puccsra kész tábornokokkal, nemtetszésük jeléül hatalmukba kerítették egy európai szigetet. A konfliktus természetesen magával sodorta a szomszédos két szigetállamot is (egyik autonóm állam, másikuk NATO fennhatóság alatt állt). A szigetek neve Kolgujev, Malden illetve Everon, kódneveik: Kain, Abel, és Eden. Na itt érdemes kicsit előzni. A sztori egyik belfoizástól megkímélt lukacsos területe (vagy legalább is elnagyolt szelvénye) a helyszín. A kiagyalók nem mertek belevágni aktuális, vagy megtörtént események feldolgozásába (vagy létező ország területére helyezni a cselekményt, mint pl. a Delta Force-trilógiában), hanem elmentek az illúzióromboló fikciók világába, aláásva az egész történet hitelességét, amolyan esettanulmánnyá, „mi-történne-ha-szcenário”-vá alacsonyítva az ígéretesen induló háborús FPS-t. Így egy ambivalens mixet kaptunk, franciás hangzású városokkal, cseh, szlovák, esetleg lengyel nevű őslakosokkal.

Na de vissza a fővágányra! A Szovjetunió, belviszályok által lefoglalt hadereje, képtelen volt megbirkózni a belülről pusztító metéllyel, segítséget kért a NATO-tól. És ugye, ha amerikai csapatok bajszot akasztanak orosz csapatokkal (és egyáltalán a néhai Varsó-i Szerződés tagállamainak csapataival), akkor mindig ott lebeg



▲ Hajnali rapport

Damoklész karja, és benne az atomháború kitörésének veszélye. És itt kezdődik a kaland. A „single player” főhősének — David Armstrong közlegénynek — bőrébe bújunk, életének legfontosabb nappalait, éjszakáit éljük át, a közel 40 órányi játékidővel kecsesgató játékban. Az unalmas bakaélet egy rádióhírről ér véget, és hamar megérkezik a parancs is, ideje felhagyni a gyakorlatozással, helyzet van. A küldetések látszólag nem egymásra épülnek, tűzfészekből tűzfészekbe transzportálják egységünket, de mindegy mit teszünk, győzünk vagy veszítünk, a hatás nem marad el. A nem teljesített feladatokkal sem ér véget a játék, mert ezeknek a kudarcoknak a hatásai, a későbbi bevetések alakulását befolyásolják majd. Ez az úgy nevezett „dynamic mission design”. Törekvünk a sikerre, a rendfokozatunk kilényesedését, azaz előmenetelünk eredményez. Ezt egy sajátosan követhetetlen pontozási rendszer hivatott szemléltetni. Nagyjából három követendő szabállyal nem árt tisztában lenni a mielőbbi előléptetés reményében: öljünk minél több ellenséget, ne szegjük meg előljáróink parancsait, és ne küldjük más-világra a mi oldalunkon harcolókat. Az előreljutás azt eredményezi, hogy a stráfajaink mellé egységeket kapunk, mi dönthetünk a taktikáról, ami igen csak megkönnyíti majd a feladatok sikeres végrehajtását (a furcsa AI-nek







köszönhetően, de erről majd később). A játék „genre” azt sugallja, az Operation Flashpoint, egy FPS. Ezért kellemes meglepetés a Rainbow Six, vagy a SWAT sorozatot a kisujjukban hordozóknak, hogy újfent kis egységek vezénylésével találják szembe magukat. Illetve az első néhány küldetésben kis egységek tagjaként, járőrözniük kell, terepet felderíteni, vagy éppen civileket kísélni. Szóval a Ramboid egyszemélyes hősködésnek immáron vége. Létfonosságú, hogy mielőbb megszabaduljunk a hosszú évek alatt eluralkodott azonnali bal egérgomb nyomkodási ösztönünktől, és inkább a környezetünk jelzéseit figyeljük, na meg a felettesünk igen bölcs parancsait a rádión keresztül.

### A HÁBORÚ SENKINEK SEM VALIK KARARA. CSAK AZOKNAK, AKIK MEGHALNAK. - a menü

Meglepően egyszerű, beállítási lehetőségek, és esztétika terén is. Mindössze a Campaign, a Single, a Multi (TCP/IP, LAN, Internet), az Opciók (hang, kép, nehézség), a Pálya Szerkesztő és az Exit kínálja magát. Klikkeléskor egy napló vagy egy laptop jelenik meg, és az előbbi bejegyzéseiből illetve az utóbbi kijelzőjéről érhetőek el a további funkciók. Ami emeli a spártaiség „low-end” színvonalát, az egy trailer, ami lassan csordogáló képsoraival, kihalt tájakat mutat be, rozsdás, szétlőtt harcjárművekkel, távolba vesző füstcsikkel a háttérben.

### „A HALÁL EGY UNALMAS, BARÁTSÁGTALAN ÁLLAPOT. TANACSOLOM, SOHA NE LEGYEN VELE DOLGOD, BARÁTOM!” - grafika

A textúrák úgy aránylanak a polygonokhoz, mint az óriás csótány az Edgar-öltönyéhez a Men In Blackben. Néhol lötyög, néhol szorít, de leginkább gyűrődik. A nyugodtnak tűnő táj folyton fodrozódik, alakul, és nem valamiféle bioszimuláció zajlik. Egyszerűen itt is jókora bogarak (bugsy) szaladgálnak. Aprópó „engine”! A LithTech továbbfejlesztett motorja igen szép jövő elé néz-

het. Már '99-ben is remekül megállta a helyét a Blood 2: Chosen-ben, ahol a belső terek és a fényviszonyok tekintetében mérföldes előrelépést jelentett. Ezúttal a hatalmas külső terek létrehozásában jeleskedik. Megközelítőleg 100km X 100km áll rendelkezésre (nem véletlenszerűen generálódó kies sziklarengetek, hanem falvak, állóvíz és folyórendszerek, föld- és betonutak labirintusa). Ha úgy tartja kedvünk, magunk mögött hagyva a csapataját elautóztunk a tengerpartra. Az összetett úthálózat könnyedén követhető a térképek segítségével. A szigetek saját flóráját és faunáját (nem a számi testvérpár a Galád Családból!) kaptak. Hegyes-völgyes tájak imitt, kopár bokros, sziklás sívárság amott. A korábbi előzetesek beszámoltak annak lehetőségéről is, hogy alacsonyan gomolygó köd teszi majd kísértetiesebbé az erdei hajnalo-kat, és a lebegő pontos számításokat, de ennek legapróbb nyomát sem véltem felfedezni. Ezt leszámítva azonban kuriózumnak tekinthető valóság-hűség kerekedett ki a programozói környezetből. És a tájak kidolgozása egyszerűen lélegzetelállító. Sűrű erdők, bokrok, ledőlőt fátörzsek, tavak, épületek. A házak egyenként pazarul kidolgozottak, az ajtók számos esetben tárva nyitva várják a nézelődőket.

Odabent TV, takaros szekrényke, ágyacskák, festmények a falakon, és a földön a falnak támasztva, mintha a háború elől menekülők sebtében csomagoltak volna maguk mögött hagyva a túlméretes tárgyakat. Nem egy alkalommal kell átfurkázni kisebb falvakon (helységnév táblák minde-nütt!), és az ember érzése, hogy akár-melyik észak-magyarországi településről is mintázhatták volna őket. Az állóvízek játékbéli megjelenítésével nem vagyok kibékülve. Messziről csodás látvány egy-egy tavacska, de ahogy

közeledünk, úgy változik a hatvány rút kacsává. Egészen közelről látszik igazán, mennyire lapos, a többi tereplelem színvonalától talán legjobban elmarad az „optikai csodával” van dolgunk. Az igaz, hogy a hullámok felrohannak a part homokjára, a fővenyt ostromolják szüntelen, de csak vonalszerűen. És a vízfelület átlátszatlan, hiányzik belőle az élet. Úszni képtelenség, talán a menettelszerelés súlyából kifolyólag, az éltető elem a tüdőbe „befolyólag” hamar megfárasztja David Armstrongot. És ha már szóba jött a hőkeztető (= víz, őrmesteri zsargon!), muszáj kalapot emelni az ún. Environmental AI előtt. Ez a környezet élethű változásait irányítja, és nem is akárhogy. Az ár-apály jelen-ségen ugyan nem nagyon lehet elmélá-zni, figyelembe véve a periodicitást, ami 6 óra, de a többi változó egészen elképesztő. Követhetőek a napszakok. Egyrészt a nap mozgásainak megfigye-lésével, másrészt a főhős olcsó japán karórájának tanulmányozásával (a deket a harangszó is jelzi). Felhőképződés, holdfázisok, csillagképek (több mint 3000 csillag valós helyzetben!), természetesen a naptári évszaknak megfelelően modellezve. Az animációk sokkal realisztikusabbak lettek. Az alapmozdulatok — hasalás,

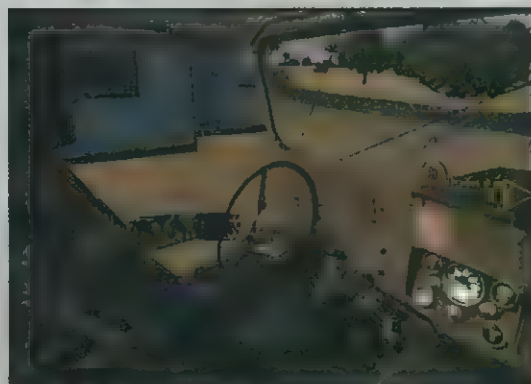
is, hisz új tárat helyezni a fegyverbe élet-fonosságú idővel bír! A futás, gyalog-lás, küzsás igen szép, „motion capture” technikával virtualizált. Még az első számú nézet is animált, lenézve látó-terbe kerül a saját játékbéli mellkasunk, fegyvertartó kezünk. A látszólag mozdulatlan katonák a fegyverüket piszkálják, vakaróznak, távcsővön át nézelődnek. A csapatszállító platóján mindenki zötykölődik. Kissé mókás, idegrendszeri rendellenességnek tűnő (és elnagyolt mozdulat rutinokra utaló) módon ugyan, de a kocsi rázkódása átadódik az utasok felső testére, nyakára, fejére.

Az örök vadászmezőkre tett „csak oda” utazás, mint fő motívumot felvonultató játékokból nem hiányozhat az elmarad-hatatlan halálanimáció sem. Többtucat-nyi létezik (mindegyik mellé egy híres, a háborúval, mint szükségtelen rosszal kapcsolatos szólás — idézet — dukál), aki nem rest számolni utána. A vér textúrái a becsapódásnak megfelelően a test különböző részein „ültek fel a fejüket”. Tiszta fejlődés esetén nem marad el a sisakon elengedhetetlen golyóütötte nyílás sem. A robbanások izlésesen valódnak tűnnek, semmi „halivúdi” túlzás. Láng és füstoszlopok, megperzselődött talaj. Kráterek sajnos nincsenek az interaktív csatamezőn, de a füst reagál a virtuális szélirányra, ami azért kárpótlást jelenthet a kukacos-kodóknak is. Az apró, de annál örö-melibb részletek sem maradhatnak ki a grafikai különlegességeket dicsőítő fel-sorolásból. A távcső lencséjén karcolá-sok díszelnek, (sőt rátapadt hajszálak is) — a konkurens játékokban megla-lálható távolság kijelző ezúttal nincs a segítségükre, mert hiányzik — a mester-lövészpuskák szkópja, ellenben — mond-juk úgy — „vizonyiskálákat, fokmérőket, szöglatományokat” is mutat, ami a nagy távolságból történő precíz lövések kivitelezésében segíthet. A szél (a gra-vitáció és az aerodinamika jelentős



▲ Igen, Uram!

féltérd, tárcsere, járműbe beszállás — főként a külső nézetben tesznek jó benyomást. Általuk, vége a gombnyomásra történő azonnali helyzetváltoztatás-nak. Így a harc-situációkban is másodpercekbe telhet a fedezékbe húzódás, és nagyobb jelentőséggel bír a muníció kérdése



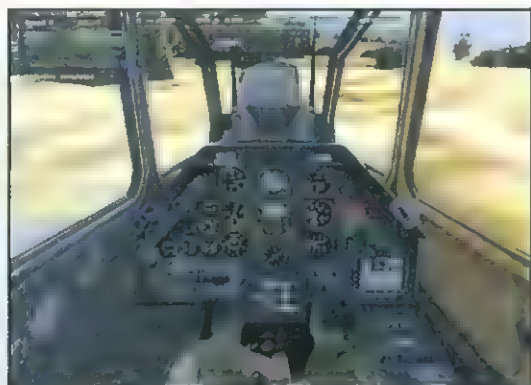
▲ Az Őrm'ster is jól vezet

Ha valekét feldobnak az információterhes, az adott játékkal kapcsolatos legapróbb részleteket is kielemező honlapok, számára kifejezetten javallott a Operation Flashpoint website-jának mielőbbi történő megtekintése — mert ami ott van, az kérem igen becsületes munka. Így aki nyomul a játékkal valószínűsíthetően ott is ragad majd egy darabig, ám üdvözlendő módon annak lehetősége is fennáll, hogy a Bohemia Interactive ez irányú teljesítménye a többi fejlesztő kiadót is magasabb színvonalú munkára ösztönzi. És: honlap-fejlesztés támogatottság tekintetében.





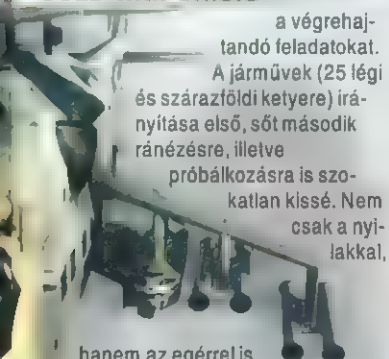




▲ Ide nekem a Cobrát!

tartozása. Egy kis sárga négyzet állandó jelenléte kijelölni igyekszik a térbeli helyzetünket, meghatározza

## ON FLASHPOINT COLD WAR CRISIS



hanem az egérrel is irányt lehet változtatni egy időben. Ennek a fák, táblák, gyalogosok látják kárát. Természetesen a légi kalandok nélkülözhetetlen kellekei, a helikopterek. Kezelésüknek lényegesen leegyszerűsített volta azt eredményezi, hogy mint szimulátort, nem lehet egy lapon említeni az OFP-t, mondjuk a Commanche Vs. Hokummal. De ez legyen a legkevesebb!

### „A HÁBORÚ NEM ARRÓL SZÓL, HOGY KINEK VAN IGAZA, HANEM ARRÓL, KI MARAD ÉLETTBEN.” - AI

Az eddigi próbálkozások, hogy megalkossák a tökéletes gépi ellenfelet (ez alatt nem azt értem, hogy felugorva, futtában, mozgó célra is halá-

los pontossággal lőjenek, mert ezt már az UT is tudta, köszönjük) száználmas vég eredménnyel lepték meg a tesztelőket. Öngyilkos lemmingekhez hasonlatos módon az ajtóban sorjában megjelenő, silbakolás közben saját alfelük eltrálására sem rea-

gáló, de 1000 méterről iszonyú pontosan célzó őrszemeket már látunk a Project IGI-ben is. Pedig sokak szerint elegendi az volt a csúcs. Akkor lássuk, mit kínál az OFP:

- ha a mesterlövész célt téveszt, akkor a botok azonnal fedezéket keresnek, erősítést kérnek, és a lövedék irányát meghatározva cikázva becserkészik a vigyázatlan lövész
- remekül rejtőzködnék
- közelharc kirobbanásakor fedezékbe rohannak, és hívják a komrádjákat, akik miközben az erősítést kérő lefoglalja a támadót, hátulról, oldalról meglepik azt.
- Kettesével, hármassával körkörös rohanva támadnak, ellehetetlenítve az „ép bőr” kifejezést.

Meg kell azonban emlékezni a mesterséges intelligencia együgyűségéről is. Hiszen a tőkélyről még az OFP-ben sem beszélhetünk. Hiába tehát a jól szervezett támadási séma, a fegyelmezett előretörés, vagy visszavonulás, a Kampany missziókban, az egység mi oldalunkon harcoló tagjai mindig elhullanak, a mi túlélési képességünk elé állítva akadályokat. Ha pedig kitartanak a küldetés végéig, gyakran érthetetlen parancsokat osztogatnak („mindenki menjen a fához 10 óránál!” — talán a tucatnyi erdei páfrány vagy kövi fodorka valamelyikére célzott a szakaszvezető?), vagy éppen indokolatlan passzivitásba vonulnak (sehol egy orosz célpont, közel a pálya végét jelentő tábor, ők azonban guggolászva meresztik a szemüket, és minden kezdeménye-

zést a „vissza a formációba” felszólítással díjaznak).

### FELKÉSZÜLTEN VÁRNI A HÁBORÚT — A BÉKEFENNTARTÁS LEGHATÉKONYABB ESZKÖZE.” - pályaszerkesztő

A valaha készített legegyszerűbben kezelhető „editor”. A jártasság hiánya sem akadály, a minden meglehetősen kézenfekvő. Csak idő kérdése, hogy ki-kire hozza élete legnagyobb kihívását.

### „A HÁBORÚ NEM MÁS, MINT KATASTROFÁK SOROZATA.” — hátulütők

Textura „clipping”, egy kézfej, esetleg az egész fegyvertartó kar eltűnik a tank oldalában, vagy az anyaföldben. A cut scene-ekben változó a hangerő, és minőség. A katonák behajózáshoz készülődve érkeznek a jármű tömegszomszédságába, még is úgy tűnik legalább 15 méterről ugrottak fel rá. Az autók kilincse felé nyúló katona, nem nyílik ki az ajtó (nem futotta erre a gerbilbajusznyi plusz animációra?), hanem betelpotál a vezetőfülkébe. Az ajtókat a házakban furcsán viselkednek, eltűnedeznél látszanak. Az épületeknek tisztán (vagy koszosan) kivehető ablaktáblái vannak, még is csörömpölés nélkül lehet keresztülnézni rajtuk. Öngyógyító üveg? A játékbán „check point”-ok vannak, ahonnan újratekeshető a küldetés. A bekapott halálos ölomadag esetén innen folytatható a pálya. Igen ám, de néha hiába lett frissítve ez a „retry position”, csak a küldetés elejéről indul minden. Menteni — frissíteni — egyszer lehet mindössze, ami egy hosszú lapulással, adrenalin roham-

mal terhes csataterén igen kevés. Megjegyzem: a mentés fájl kitorlásával (ALT+TAB-al ki kell lépni a csata hevében) visszanyerhető az elhasznált mentéshely. És még lehetne sorolni. Mivel nem nagyon találni olyan játékot a boltok polcain, amihez hasonlítani lehetne az Operation Flashpoint-ot — lévén az eredeti játékkategóriák egyre csak finomodnak, évente több kiadvány lehet stílusutermő —, igazi vetélytárs nélkül sok hívet szerezhet a „gondolkodós harci szimuláció” névre keresztelt „gémalfajnak”.

Az könnyedén leszögezhető, a játszhatóság, a hangulat különlegesre sikerült, szinte kivetni való nélkül, a hibák pedig mind-mind kizárólag a külső terén gyűjtögetik a fekete pontokat. Hamarosan a boltokba kerül az Operation Vietnam add-on, illetve egy jármű/ fegyverzet frissítés, de addig is legyen John Donne gondolata a mottója mindenkinek, ki a fájdalom és bajtársiaság virtuális földjére lép:

„Senki sem különálló sziget; minden ember a kontinens egy része, a szárazföld egy darabja; ha egy darabot mos el a tenger, Európa lesz kevesebb, éppúgy, mintha egy hegyfokot mosna el, vagy barátaid házáat, vagy a te birtokod; minden halálál én leszek kevesebb, mert egy vagyok az emberiséggel; ezért hát sose kérdezd, kiért szól a harang: érted szól.”

Ender Wiggin



▲ „Soldier, history!”

Codemasters / Bohemia Interactive  
PII600 (P400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

www.flashpoint1985.com

LÁTVÁNY  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE-HANG

✓ kivételes  
moszkára  
- a Single Mission  
struktúra egyedi volt  
- járműhasználat

X - a grafika hardver-  
igényes, és eléggé  
bűgös  
- kissé elhamarkodott,  
hiányos több

88



# STARTOPIA

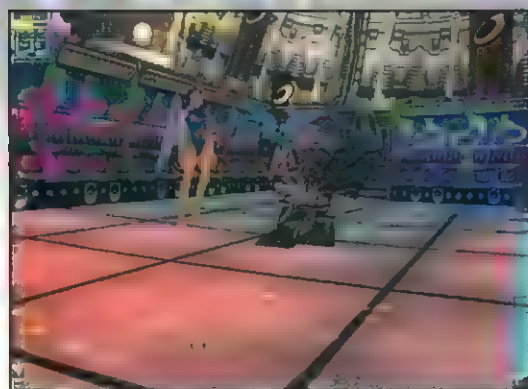
## Úgyhogy itt most megállunk

**Q**wertrewq a még bábkorában hallott beszámolóok halovány lenyomataként annyit sejteti vélt, hogy a Tukarrenek, lévén két fej himbálódzik pikkelyes nyakszer-vükön — kitűnő függetlenítési készséggel bírnak. S hiába is a faj békés alaphangoltsága, a fordítóból beérkező üzenetek szerint ez a két Tukarren mindent megtett volna Qwertrewq Dongó típusú hajójának kővérvé raktérbővítőjéért — de legalábbis annak tartalmáért. Qwertrewq két dolog miatt is utálta a raktérbővítőt: egyrészt úgy festett vele a Dongó, mint egy a lepetezés utolsó napjait tengető óriás vadürméh, másrészt: nem ez az első eset, hogy a raktérbővítő pusztá jelenléte felkelti a környező hajók érdeklődését.

— Kalózok?! — riadt fel az anyós-ülésen szunyókáló luztuz, magára borítva a potrohán őrizgetett Tixtusi Parakoktél maradék tartalmát — s noha a ragacsos, zöld anyag azonnal reakcióba lépett luztuz kintinpán-céljával, Qwertrewq szinte tudomást sem vett az orrszerv facsaró bűzről, s elméjének minden egyes sejtjét a csupán 60%-os kapacitással üzemelő fordítóra összpontosította.



▲ — Értem. Meséljen nekem — az édesanyjáról.



▲ — Ugyan már, baba! Az nem lehet, hogy nem hallottál még a hajóról!

— Csava, csava! Tukarren Szektor, Álcarendé... krrr. Közúti...chk-chk — zés! Állítsa meg a Dongót! Első folytatás — Csava, hó!

Csupán két-három pillanat telt el, s Qwertrewq előtt kikristályosodott a tényállás. Szörös fejét luztuzzal szinkronban elfordította, hogy aztán óráknak tűnő másodpercekig bambuljanak egymás képébe, mintha ettől várták volna, hogy a probléma megoldást nyerjen. Egyszerre sutogták a terhes szavakat:

— Tukarren Álcarendészek! — luztuz a radarra pillantott, felmérve a két Álcarendész fegyverektől terhes, áramvonalas testét. Húszezer liternyi, illegális Tixtusi Parakoktéllal a raktérbővítőben, úgy jó harminc év kényszerű vakációra számíhattak a Tukarren szektorban.

Qwertrewq kikapcsolta a fordítót, majd kényszeredett mosoly kíséretében az luztuz előtt szunnyadó hipergyorsítóra mutatott.

— Ez az egyetlen esélyünk...? — sápirozott luztuz, aki eddig csupán két hiperugráson volt túl. Az első során elharapta a nyelvét, a második alkalmával valószínűtlen méretűre duzzadtak amúgy is guvadit szeméi

— Csukd be szemed, nyisd ki

szád... — jávalolta Qwertrewq, majd a következő pillanatban belecsimpaszkodott a hipergyorsítóba. A berendezés működésével járó, szinpompás fényprojekciókat, s a jellegzetes, lassú emelkedést produkáló hangeffektust luztuz félelemmel teli jaggatása, majd a következő

másodpercben a Dongóra záporozó Tukarren lézernyalábok erőteljes becsapódása kísérte. A kis teherhajó pajzsát már az első öt nyaláb riplyára szaggatta, s mielőtt megindulhatott volna a pőcedúra — betalált a hatodik lövedék is. Aztán a Dongó ugrott. A Qwertrewq által vaktában megadott koordináták a vadürméh általuk ismeretlen területére dobta a hajót — a betalált lövedék felsértette a raktérbővítőt, így a Parakoktél élénkzöld, kövér, sűrű-buborékok képében szivárgott a merő fekete-ségbe. Qwertrewq oldalbá bökte luztuzt, aki még mindig száját tárva, szemeit lehunyva markolta az anyós-ülés kopottas könyöktámláit, majd az alig pár kilométerre fekvő fánkszerű, hatalmas űrkomplexumra mutatott.

— Mi ez a hely...? — kérdezte luztuz, aki valószínűleg már a mennyországban, de legalábbis a poklok mélyén sejtette hájas potrohát.

— Nézd a hirdetést! Azt mondja: Startopia — mai sztárvenidég: DJ Nembele Huhu.

— Te jó ég! Léket kapott a raktér! — sopánkodott luztuz, s mintha testnedvei folynának, úgy nézett a zöldes buborékok nyomába.

— Tudom. — válaszolt Qwertrewq.

— Úgyhogy itt most megállunk.

### Űrtartalom

Van először is az űrkikötő: ez az a fánkszerű létesítmény, melynek komplett térfogatát beépíthetjük az erre használatos berendezések átgondolt szórásával, ily módon buzdtván a körzetbe tévedő, és/vagy irányítottan erre haladó létformákat az azonnali, hozzánk való betérésre. A Startopia által ránk rótt feladat

így az Esményi Űrkikötő megálmodása, majd annak megalkotása is. Mi kellhet egy űrkikötő felemeléséhez, majd hatékony üzemeltetéséhez? A logikusnak tűnő, úgymond csípőből felmerülő válasz sejtetően itt is a pénz — ám a Startopia áldásos módon mindössze egyetlen erőforrást ismer, mely éppen úgy megelégtethető a fizetőeszköznek, mint a kikötő működtetésére révén fellépő, bármely természetű szükséglet fedezésére szolgáló nyersanyagoknak is. Ez pedig az: Energia. Energiába kerülnek a létesítmények, energiát kapunk, ha valamitől végeztünk el — energiáért folyik a csencselés is, s energiavesztéssel kell számolnunk, ha valamely területen baklövéseket követünk volna el. Ezen meg-



oldás révén a Startopia Nagy Sándori módszerekkel veszi elejét a hasonló jellegű stuffokban alapkészletnek számitó, és esetenként már a játékelmény rovására írható összetettségnek anélkül, hogy tulajdonképpen összetettségéből bármit is elvesztene. Űrkikötőnk kezdeti arcu-lata, amint azt a játékkal most ismerkedő elem a másodperc töredéke alatt képes levenni: erőteljes klausztrófóbiás képzeteket kelt. Ám, ha űrkikötő-menedzser minőségünkben képesek vagyunk jól produkálni, úgy a gyarapodó látogatóközönség révén akumulált



▲ DJ Nembele Huhu — helyi Istencsászár. Háttérben: elnyűtt partyarcok



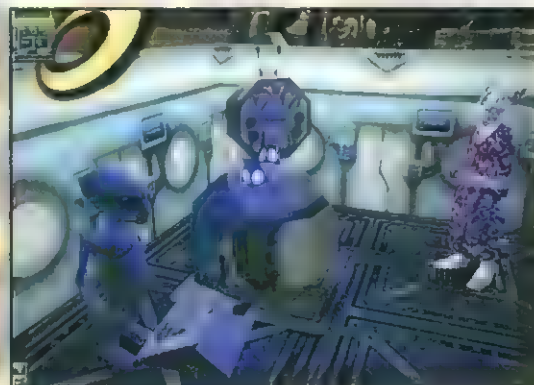


energiát komplexumunk kibővítésére fordíthatjuk. Nézzük, miképpen is mennek itt a dolgok, gyakorlati síkon: egy játékos alapon két főbb játékmód adott, ezek a tutorial küldetésekkel is megfűszerezett missziók, melyek során rendszerint több objektíva teljesítését kell szem előtt tartanunk — ezekbe később el is mélyedünk kissé, lévén iskolapéldáknak nevezhető gyöngyszemek. Illetve itt a Sandbox mód, mely során kedvünkre parametrizálhatjuk a ténykedésünk színhelyeül szolgáló űrkikötőt, valamint annak környezetét is, hogy aztán a

Tropicohoz hasonlatos, Open Ended alapú játékban vehessünk részt, kötöttségek



▲ — Parakoktél nincs, vasse?!



▲ — Rossz hír: Ön egy napon belül eltávozik. Még rosszabb hír: a lelet tegnapi.

gon heverő ládák tönkremehetnek, s tartalmuk használhatatlanná válhat. Ezért mindig tessék azokat felszip-pantani — bal gomb a ládára — avagy gondoskodni róla, hogy elég hely legyen a raktárépületekben ezek tárolására. A ládák onnantól válnak igazán izgalmassá, hogy felnyitjuk azokat — jobb gomb, majd a click a bejelentkező ikonra. A sárga ládák, mint látni fogjuk:

alap droidokat rejtenek, akik éppúgy jeleskednek létesítményeink felhúzásában, mint a higiénés követelmények megteremtéséről. Már most megjegyzem, a droidok aktuális üzemmódját a rajtuk történő jobb clicken keresztül határozhatjuk meg.

Kezdetben, sőt bizonyos szinten általánosságban is elmondható: az épületek felemelése a megszokott módotól eltérő módon zajlik, lévén létesítményeink felemelését szintén a dobozokon keresztül ejjük meg. Ertsd: rámozgat egér kék láda, megnéz, mi van benne, kinyit láda, majd pozicionál létesítmény. Bizony: a Startopia technológia első számú vívmányai között köszönthetjük az összehajtható camping épületeket, melyeket még üzembe helyezésük után is lehetőségünk van újra összecsomagolni, ha a szükség, avagy futó stratégiánk tükrében ez tűnne a legcélszerűbb megoldásnak. Felvetődik a kérdés: valóban csak a kék ládákra keresztül juthatunk újabb létesítményekhez? A válasz: de nem ám! A már említett, zöld színű technológia ládák egy adott objektum, létesítmény elkészítésének helyes módját rejtik, melyeket a technológia láda felnyitását követően már lepakolhatunk az általunk

kedvezőnek vélt területre, ha bírjuk energiával s szabad helyel. Kénytelenek vagyunk némileg előreszaladni: ha megszerezzük, teszem fel az alap droidok előállításához szükséges technológiát, úgy még nem leszünk képesek droidokat potyogtatni a semmiből

— öket le kell gyártanunk egy gyárban. Épületek esetében ugye eleve más a helyzet, hiszen a technológia ládákban tárgyalat útmutatás alapján droidjaink képesek ezek fel-emelésére, ám kellékek, javak, újabb droidok előállítására Salt Hogokat fogunk leszerződtetni a gyárakban — lásd később. Mindez azonban csupán egyik módja a dolognak. kis szerencsével, s kellő energiával bármilyen droidra juthatunk a kereskedelem eszközeivel. Köve!kezzenek a legalapvetőbb létesítmények — mint olyanok.

### A legalapvetőbb létesítmények — mint olyanok

Egy űrkikötőbe be, avagy abból kijutni egyaránt lehetetlenség az erre szolgáló portál felemelése nélkül. Így a létesítményt tartalmazó dobozt rendszerint a játék kezdetekor rendelkezésünkre bocsátja a program. Csakúgy, mint az energiafejlesztőt — célszerű egyébiránt ezzel kezdenünk űrkikötőnk beépítését, majd ezek után már gondoskodhatunk az itt tartózkodók alapvető létfunkcióinak kielégítéséről. A látogatók egy része alighanem pihenni szándékozik majd két hosszas űrkurzus

között, erre kényelmes módon nyílik lehetőség a kikötőben felemelhető Slumber Podok révén: a garantáltan hangszigetelt, extrakényelmes alkalmatosságoknak a Berth nevű épületek adnak helyet, melyeket a használó emel fel, majd rendez be, szem előtt tartva annak kihasználhatóságát is. Ennek értelmében, célszerű legalább öt ágyikót elhelyeznünk Berthenként, majd ízlés szerint csinosítsuk azt a hozzáférhető kellekkel, mint például híradástechnikai készülékek, chronométer, némi hangulatvilágítás — ami dívik.

A Lavotron elvi síkon tisztálkodásra használatos, noha nem tudok szabadulni a képzettől, miszerint a látogatók ezen fülkében bonyolítják anyagszere folyamataikat is — ezt megerősíteni látszik a távozó elemek hallatlanul fel szabadult, könnyed mozgása. Élmezés tekintetében, legalapvetőbb darabunk a Dine-o-mat: ügyes szerkezet, mely a használó molekuláris struktúrája s a szervezetében található vitamin-ásványi anyag koncentráum alapján állítja elő az alany számára legkedvezőbb tápanyagot. A Földre, sajna: nem importálják. Roppant fontos darab a Recharger, mely folyamatosan használatban lévő



TOPIA

nélkül. Bár jelzem, az alkotók voltak oly figyelmesek, s az adott küldetés teljesítése után is lehetőségünk van folytatni a futó játékot. Akkor most elkezdünk építkezni — akarjátok? Akarjátok?

### Lada Kultúra

A Startopia legalapvetőbb elemei között köszönthetjük a derék ládákat: van itt, kérem kék színű Hardplan Láda, zöld Technology Láda, sárga Droid-Láda, fehér színekben pompázó Kellék Láda, blablabla — lehet mazsolázni. Óhatatlanul is megrémül az egyszeri játékos: atyavilág, mit akarnak itt ezekkel a ládákkal?! Nyugirugó, gyerekek: első, s legfontosabb szabály: a sokáig parla-



droidjaink feltöltését teszi lehetővé, míg a Power Booster nevéhez hűen az energiamezők méretét, s koncentrációját terebélyesíti, erősíti. Látogatóink zöme bizony meglehetősen szemetelős egy fajta: a sok mocsok idővel imposztorokat — állati jó fejek — csal a kikötőbe, akik nagy számban való jelenléte azért erősen degradálja a komplexumban való hosszabb tartózkodás révén remélt, kívánt örömeztet. S noha vásárolhatunk szemetesukákat is, a nagyobb anyagi ráfordítás ellenére is érdemes lehet megvásárolni egy Recyclert: ez a szerkezet a leszállított hulladékot visszakonvertálja használható energiává, csupán az üzemeltetőkről kell gondoskodnunk: ezek, akár a gyár esetében, négy Salt Hogot jelentenek. Ezek voltak a legalapvetőbb épületek — a komplett sor áldásos módon igen hosszú, s az igazsághoz az is hozzátartozik: bármely létesítmény nevére mozgatva a pointer, egy F1-et követően mindent megtudhatunk a kérdéses, általunk még nem ismert építményről, annak profiljáról, használhatóságáról is. Ezzel a létesítmények köreiben zajló vizsgálatásaink még nem értek véget, lévén most jön a kereskedelem.

### Kereskedelem

A csencselés nélkülözhetetlen kellel-fonosságai sorrendben: jó orr, egy Comsensor, s egy Starport. Nézzük csak: a Comsenszorok segítségével nyílik lehetőségünk kommunikációs csatornákat létesíteni a körzetben elhaladó kereskedő cirkálókkal, akik a rádió, valamint a Starport meglétének esetén, hajlamosak is némi bizniszre buzdítani minket. Fontos tudni, hogy a Comsenszorok üzemeltetése szakértő kezektől kiált. A bevezetőből is megismert, légszerű Thargok közismerten jeleskednek a témakörben, így most egy rövid kitérő révén tisztázzuk, miképpen is lehetséges leszerződteni valakit: jobb click az alanyra, s máris szemrevételezhetjük a vele kapcsolatos főbb tudnivalókat, a lény nevétől, hobbjától át egészen az általa üzött szak-

értelme szintjéig. Mint általában, itt is érvényes az alapvető szabályszerűség: jobb szakember/szaklány jobb munkát végez, így jobb szakember/szaklány nem állal többszörös lóvéra megválni a munkáltatót. Tartsuk azonban szem előtt, hogy űrkikötőnk mozgatórugóinak makulálansága egyike legfontosabb szempontjainknak — így érdemes megfizetni a lehető legmagasabb képzettséggel rendelkező szaklányeket. Már csak az nem világos — hogyan? A panelen ott figyel a „Hire this Alien” ikon — azt kell megnyomni. Komolyan. Az ily módon munkába állított lények, mint rezidensek létez-

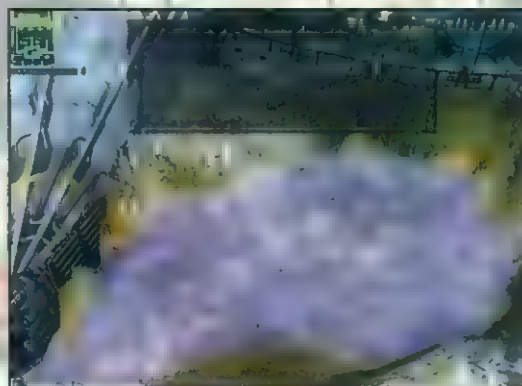
Hajrá!  
Ez a metódus a Startopia több létesítménye esetén is használatos — bizonyos épületek üzemeltetőket követelnek meg, ezekről rendszerint tájékoztat minket a program.

Vissza a kereskedelemhez: az üzletnek adott egy minden körülmény között aktív változata is, melyhez nem szükséges sem Comsensor, sem Starport. A változat neve: Arona. Ő a klasszikus, minden hajjal megkent űrkereskedő, aki némi profit reményében minden körüti alkalmával betér hozzánk, s szemlére kínálja portékáját. Szó se róla, a vén csirkefogó repertoárja rendszerint heveny nyálcsorgatásra készíti a használat, ám mint az egy vén csirkefogótól elvárható: Arona nem kifejezetten szívbajos a vételárak megállapításának tárgykörében. A csak vele történő csencselés így sehová sem vezet, ám a közreműködésével is fűszerezett üzleti tranzakciók már kifejezetten előnyösnek mondhatóak. Na most: a Startopia-ban szereplő fajok mindegyike jeleskedik valamely típusú árucikk forgalmazásában — a Grey Alienek így olcsóér szállítanak orvosi műszereket, kellekeket, míg az anyagszerű szírének — Istenem, a nőstényeknek darázsderekek van — luxus s élvezeti cikkek gar-madájjával dokkolnak be. A recept pofonegyszerű: felvásároljuk az összes luxuscikket, kórházat, s persze a „meg-ami-még-befért”-et,

majd a soron következő dokkolókra sózzuk a cuccot — ezek közül is azokra, akik a legtemesebb többletet kínálják a portéka fejében. A folyamat többszöri ismételtetése, jééé: tetemes mennyiségű profitot eredményez. Az ily módon bir-tokunkba kerül



▲ Ez egy fight



▲ Biodeck Screenshot, mutatóba

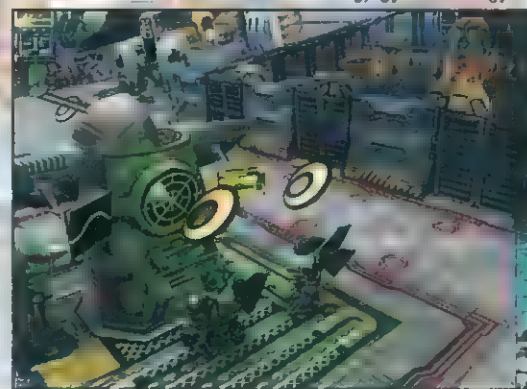
cikkek száma rövid időn belül túl fog mutatni szippantónk tárolókapacitását. Így már az érdemi kereskedelem megkezdése előtt javasolt egy, avagy több Cargo Hold felemelése — ezeket csak a falal parhuzamosan van lehetőségünk — puff neki — felemelni, s tökjő: elkészülését követően droidjaink automatikusan ideszállítanak minden cuccot, így kedvünk s szükség szerint magunkhoz vehetjük az itt elraktározott javak bármelyikét.

### Emeletes űrfutók, Emeletes űrfánk

Ahogy terjeszkedünk, a beépíthető térség egyre szűkösebb lesz — van-

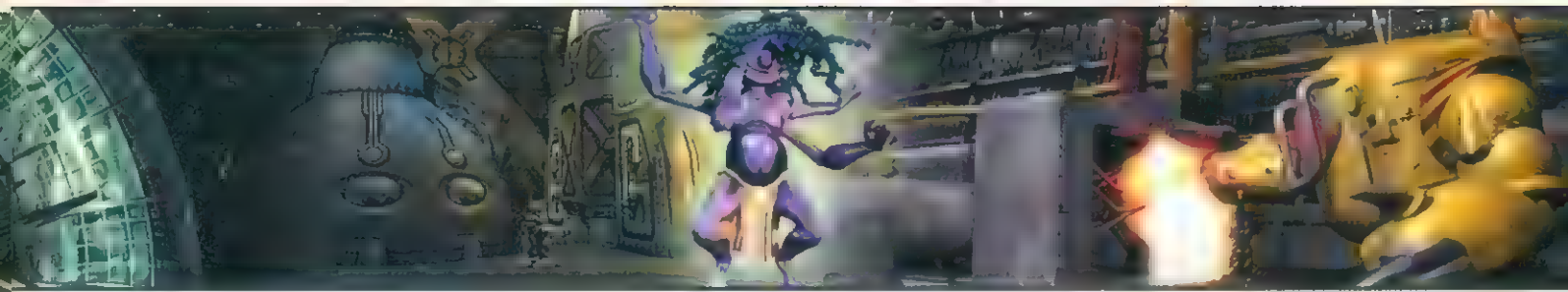
nak ezek a Bulk Doorok: rendszerint 10000 energia, avagy némi hackelés révén nyithatjuk fel ezeket, ily módon szert téve az űrfánk egy újabb szegmensére, melyet szükség szerint építhetünk be a legégetőbb létesítményekkel. Aztán tovább s tovább, míg tele nem pakoltuk az

egészet — attól azonban, hogy ez rövid időn belül megtörténik — nem kell tartanunk. A stuff, olvasatomban minden további nélkül sanszos lenne kilencven százalék felé menni már akkor is, ha „csupán” csak egy szinten zajlana a játék — ezzel szemben létezik űrkikötőnknek egy második, sőt harmadik szintje is. A második szintről azt kell tudni, hogy specifikusan a szórakoztatásra alkalmas létesítményeknek ad helyet, afféle Szórakoztató Szelet: ide fogjuk felhúzni a kocs-mákat, bordélyokat, diszkókat — aki rezzenéstelen arccal nézi végig DJ Nembele Huhu hangulateltető performanszt, az egyébként sem való Startopia-ba, de Európába sem — míg a harmadik szint a Biodeck. Itt azért már kénytelen az ember letenni a haját — elég az hozzá, hogy a felső emeletől élen természetes élővilágot hozhatunk létre, s tehetjük mindezt egészen elképesztő szabadságfokon: az itt hozzáférhető kellekek segítségével szabadon változtathatjuk a talaj egyenletlenségeit, ormokat, hegyeket, domborulatokat hozhatunk létre dinamikus eszközökkel, míg egy másik funkció révén állóvizekkel tölthetjük meg az általunk vájt medreket. Szabályozhatjuk a csapadék mennyiségét, sőt lehetőségünk van a hőmérséklet, ha úgy tetszik: éghajlati jellemzők belövésére is. Megjegyzendő, hogy



▲ — Te tudod ezt kezelni?  
— Lehet — még sose próbáltam.





az emeletek között az 1-2-3 számbillentyűk nyomkodásával szelektálhatunk — látogatónk erre a célra a falak mentén elhelyezett portálokat használják, mint azt a rutinos szemlélők már meg is figyelhették volt. Egy tipp: érdemes kipróbálni, mi történik, ha a kamerát kitolva a Biodeckből, egyenesen távolodásba fogunk — erre mondom azt, hogy: Óh, milyen szép!

### Hadviselés, Küldetések

Akadhatnak, sőt akadnak is majd összehúzóseink, ez már csak a multiplayer alapú játékból is következik. A Startopia hadviselés-modellje újszerű, elegáns elgondolásokon alapszik. Vannak ezek a Muster Pointok — bárhová lerakhatunk egyet, ha szabad területre mozgalva a pointert, pár másodperc erejéig nyomva tartjuk a jobb egérgombot. Az ily módon keletkezett Muster Point afféle gyülekező helynek fogható fel, mely fontosságát a bal egérgombbal történő clickelgetése révén hozzuk rezidenseink tudomására. Így kitartó nyomkodás esetén egy szám jelöli, hány rezidensünk is fog a gyülekező helyre caplatni, míg nem elérjük az aktuális maximumot. Újabb Muster Point(ok) lerakásával lehetőségünk van ketté, avagy még több részre osztani lényeinket, sőt: az elosztás finomhangolása is adott, lévén jobb click hatására a Muster Pointok jelentősége folyamatosan csökkenthető, míg nem el nem tűnnek. Ezen metódus révén nyílik lehetőségünk hadaink átcsoportosítására, majd az aktuális ellen nyakába zúdítására. Hiba lenne azt gondolni, hogy az alkotók rendre

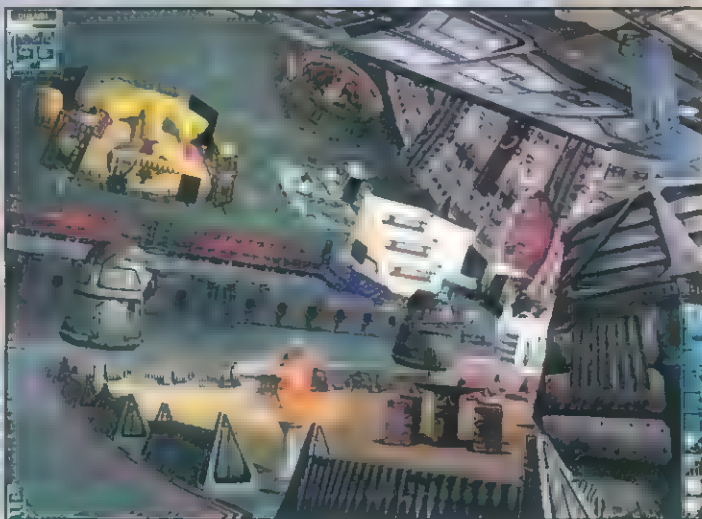
tanúbizonyosságot missziók szintjén. Elképesztő, mi mindent bír el az itt megalkotott rendszer: a harmadik küldetés során a Grey Alienekkel kötött szerződés értelmében makulátlan úrkórházat kell létesítenünk, míg a következő misszió már a Thargok fenntartósága alá tartozó területeken szólít minket jól jövedelmező kereskedelmi központ felvirágoztatására. Ezután jönnek csak az igazi meglepetések, építhetünk börtönkolóniát, mely küldetés során legalább száz bűnözőt kell rehabilitálnunk — szóval igen komoly, tessék elhinni: igen komoly a szint. Megemlítendő a program kommentátora, Val is — Virtual Artificial Lifeform — kinek kifinomult, udvarias modorát azért érezhetően bele-bele mártogatta kétszáz liter cinizmusba az őt megalkotó mesterember. Az ily módon életre hívott személyiség, s a mellé választott titellátatos,

méretes bugok nyomait kutatva. Beszöltünk a Tropicónak, miért nem élnek az épületek — s lám: Startopiában élnek az épületek, de még hogy: egy kereskedőhajó bedokkolása simán élvezhető lenne egy átvezető animáció keretein belül is. Beszöltünk az Europa Universalisnak, miért nincsenek benne plazmavetők. S lám: Startopiában vannak plazmavetők is. Zwei stűhhe szépséghibát sikerült találnom, ám ezek olyan volumenű kis

menti a menthetőt. Második számú szépséghiba: a karaktereknek nincsen egymás közötti ütközésvizsgálata, így mindenki rezzenéstelen képpel mászik át minden útjába kerülőn. Merénylet, igaz? S mivel



▲ Arona mondta is, hogy ez a két Security Column ...



▲ ... jót tesz a forgalomnak

száraz szinkronhang határozottan üdítő tapasztalat a Sim Theme Parkok dögünalmas, mosolygó advisorjaihoz képest: „Hihi! Nem nézlek hülyének, csak nagyon, hihi!”

...és ez kérem: JÓ!

Az a sajátos helyzet állt elő, hogy

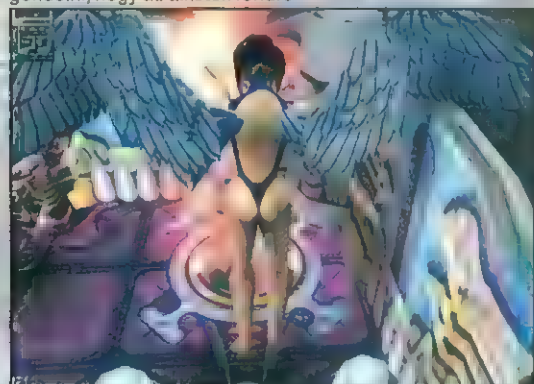
apróságok, hogy felemlegetni őket, szinte már: zsenánt. Egyes számú szépséghiba: a programban nincsen űrhajószerviz. Pedig azért a jozanság keretein belül is belátható, hogy ezt a labdát ronda dolog volt kihagyni — így most szégyen Qwertrewq és luztuz ezekben a percekben is két műanyag vödörrel

érdemben csupán az utóbbi jelenséget írhatjuk a Startopia számlájára — jöllehet az efféle szépséghibákat hajlamosak is vagyunk elnézni egy merőben gyengébb program esetében — azt kell látnunk, hogy beérkezett egy újabb program, mely dobozos változatának ott a helye a Black & White mellett

A nagyszerű képi megvalósítás, a nagyszerű nóták, az újdonság erejével ható kamerakezelés és „világmodell” — eddig nem sok program során nyílt lehetőségünk beépíteni egy háromszintes űrfánkot —, s a Startopia gazdagon kimunkált grafikus megjelenítését abszolút becsülettel kezelő, blvalyerős motor révén futó évünk, s feltehetően a közeljövő egyik legnagyobb durranását köszönhetjük a stuff személyében.

A játék legfőbb erénye még csak nem is ezen jellemzők között keresendő, hanem abban, melyet együttesen képesek mintegy: felmutatni. Ez egy szó. Egy szó, melyet eeggszen kivételesen nem tartok cikiének leírni: hangulat.

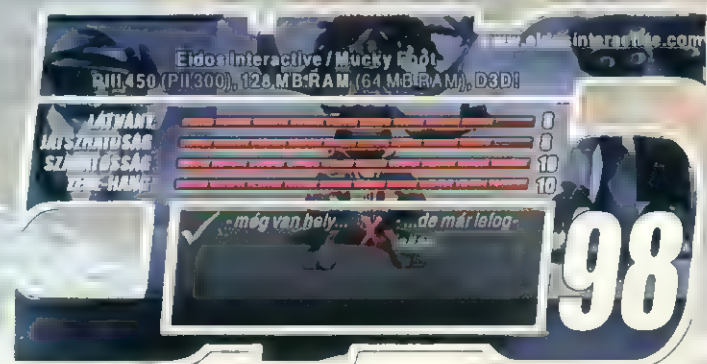
by GyZ



▲ — Szexuális érdeklődése?  
— H... h... h...

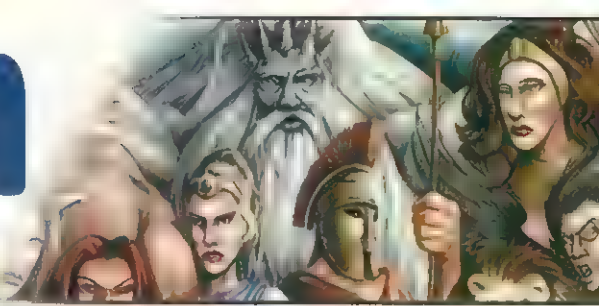
ellenséges kikötőbitorlókat szakajtának nyakunkba a játék során — a stuffban szereplő, egy játékos alapú küldetések egészen elegáns darabok, azt kell, mondjam: jó ideje nem született olyan játék, mely ilyen fokú változatosságról tett volna

bármerre is néz a kötözködésre mindig kész, sőt egyenesen hajlamos űrparaszt — sok kivétlnél nem talál Startopiában, hiába is mereszti geti szereit annak minden egyes szegletébe, megbocsájthatatlan következetlenségek, avagy





# Poseidon God of Atlantis



Amikor Atlantisz még vízfeletti város volt...

**L**assan egy év is eltelt azóta, hogy az Impressions Games piacra dobta a Zeus: Master of Olympus című játékot. Ez volt a gárda harmadik ókori városépítő stratégiája. A fejlesztők a Caesar-, és a Pharaoh-sorozat minden tapasztalatát felhasználták a program készítése során, a Zeus ugyanis a széria legkiforrottabb alkotása. Lapunkban Balage készítette leírást (2000/11; 89%) az egyébként a Sierra gondozásában megjelent anyagról. Véleménye többé-kevésbé megegyezett a szaksajtóéval: remek játék, kissé ódivatú köntösbe bújtatva. Most, hogy megérkezett a kiegészítő, ideje ismét visszautazni az időben. A helyhiány miatt néha kénytelen lesznek az olvasmányosságot feláldozni az informativitás oltárán — remélem, megbocsátotok érte.

## Általánosságok

A Poseidon klasszikus kiegészítő, vagyis futtatásához szükség van az eredeti játékra is. A telepítő automatikusan felülírja a szükséges fájlokat, így a Zeus verziószáma a sikeres installálás után 2.0-ra ugrik. Miután rákattintottam a program parancsikonzjára, csodódottan vettem tudomásul, hogy az Impressions Games nem készített új intrót a kiegészítő tiszteletére. Ejnye. A kezdőképernyő viszont kibővült. Egyrészt helyet kapott rajta egy, az atlantiszi küldetésekhez vezető ikon, másrészt innen indítható a küldetésszerkesztő is. Az utóbbihoz a CD-n 52 oldalas használati utasítást mellékeltek, ezéért a régen várt progra-

mocská felfedezését rátok bízom.

A Poseidon — csakúgy, mint a Zeus — kalandokból (hadjáratokból) és epizódokból (küldetések) áll. Előbbiekből 6-ot, utóbbiakból 46-ot találunk a CD-re égetve, ami annak tekintetében, hogy egy kiegészítővel állunk szemben, kifejezetten magas szám. A játék során túlnyomó részben az elsüllyedt kontinens, Atlantisz területén várnak ránk feladatok, de próbára kell tennünk magunkat Európában és Ázsiában is.

## Újdonságok

Pár bekezdés erejéig, utólagos engedelmetekkel, átváltanék távirati stílusba...

Új kereskedelmi partnerek és/vagy ellenségek: a maják, az egyiptomiak,



a föníciaiak, és az óceániaiak.

Új istenek: Zeusz felesége, Héra, valamint az égboltot tartó Atlasz.

Új városainkat fenyegető szörnyek:

Kiméra, Echidna, Hárpia, és Szfinx.

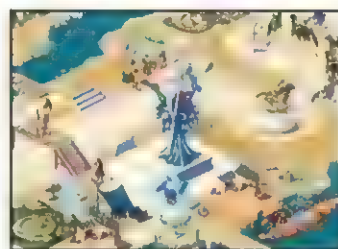
Új, a szörnyekkel elbánni képes hősök: Bellerophon és Atalanta.

Új nyersanyagforrások:

marhatenyésztés (a húst a vágóhídon dolgozzák fel); gyümölcs-termesztés; egzotikus érc és kőve bányászata.

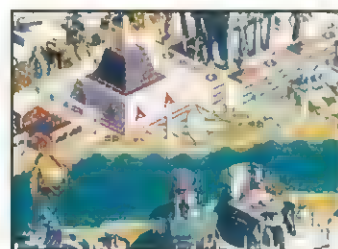
Új épületek

A piramisok az atlantiszi építész-mérnökök



mesterművei. Megalkotásukhoz rengeteg nyersanyagra, és legalább egy Artizan's Guildre van szükség. Szerepüket az emlékművekhez (monument) tudnám hasonlítani.

A Poseidonban újabb épületet húztunk fel városunk lakói-



Atlantisz lakói imádnak tanulni. Ha szeretnénk jó vezetők lenni, mindent meg kell tennünk tudásomjunk csilapításáért. Annál is inkább, mert a tudomány aktív jelenléte a házak fejlődésének egyik alapfeltétele.

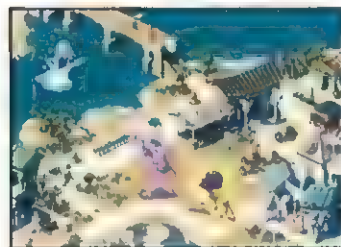
Az alapelv a következő: a tudománnyal foglalkozó épületekben dolgozók időről-időre betérnek a munkahelyük „vonzáskörzetében” található lakóházakba, és beszámolnak felfedezéseikről, tudásukról. Így a csillagvizsgálóban dolgozó csillagász az újonnan felfedezett bolygók, a laboratóriumban tüsténkedő feltaláló az új találmányokról, a napjait a múzeumban töltő kurátor az új kiállításokról. A tudását a könyvtárban gyarapító tanító órákat ad.

## Összegés

Azt hiszem, hogy a játék szerelmesei nem fognak csalódni a Poseidonban. A 46 új küldetés még a legedzettebbeket is meg fogja izzasztani, a Zeusból bevált stratégiák és épület elhelyezési sémák a tudomány megjelenése miatt ugyanis itt nem alkalmazhatók. Akiknek pedig még lesz erejük a végigjátszás után is foglalkozni a programmal, azokat várja a küldetésszerkesztő.

Az Impressions Games a tisztesség határain belül minden lehetséges bört lenyűgött erről a korszakról, és főleg arról a grafikai motorról. Szeretném azt hinni, hogy a gárda következő programja már a középkorban fog játszódni, a PC-k fejlettségének megfelelő grafikával. Addig talán kihúzom Atlantiszon...

Bazska



Sierra/Impressions Games  
P266 (P166) - 64 MB RAM (32 MB RAM)

LÁTVÁNY  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE-HANG

7  
8  
9  
10

✓ - bár őssz.  
szemlém szén  
- Mgikus felépítés  
- az ár/érték arány  
nagyon rendező van

X - a grafikai motor  
nagyon rendező van

88





# ORCA HL

## szeria



### ORCA HL-A 1020

AMD Athlon 1 GHz Processzor  
EpoX alaplap, 256 MB RAM  
20 GB HDD, 1.44 FDD  
12x CD-ROM  
Nvidia Geforce 2 MX 32 MB  
Grafikuskartya  
AC 97 Hangchip  
56 Kbps Modem  
Csomagtöltő, Lánytálcák  
Logitech görgős eger  
Design ORCA II Ház  
szupercsendes Táp  
Microsoft Windows ME  
Operációs rendszer  
Norton Antivirus, Norton Ghost  
szoftverek

Az árak nem tartalmazzák a 25% ÁFA-t



**189.900,- Ft**

**27.120,- Ft**

Logitech Wingman  
Formula Force  
Kormány  
4 programozható gomb,  
versenyautó szerű  
pedálok,  
kettős rögzítő rendszer,  
2 év garancia

**14.560,- Ft**

Logitech Wingman  
Formula Kormány  
4 tűzgomb, elelő gáz  
és fék pedálok,  
helytakarekos kivitel,  
2 év garancia

Grand Touring  
Sega Touring Car  
Colin McRae Rally  
Játékszoftverek  
**1592,-Ft**

Logitech Wingman  
Gamepad Extreme  
Mozgáserkező  
gamepad

**15.500,- Ft**

Logitech Wingman Force 3D  
Force Feedback joystick, 7  
programozható gomb,  
nézetkapcsoló

**9.500,- Ft**

Logitech Wingman Extreme Digital  
Digitális joystick, 7 programozható  
gomb, nézetkapcsoló

**11.100,- Ft**

Játékszoftverek  
Grand Theft Auto2  
**1592,-Ft**  
Resident Evil 2  
**2392,-Ft**

MKL Aney  
Apache Longbow  
Játékszoftverek  
**1592,-Ft**

F22 Air Dominace  
Játékszoftver  
**2392,-Ft**

## HERTA

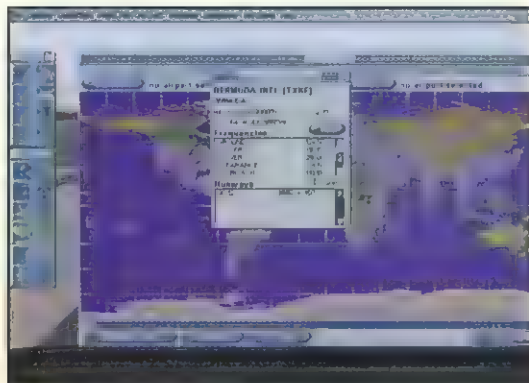
www.orca.hu

Bp. VI. Deák tér 3. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846  
Bp. VI. Ybl M. tér 2. Westend City Center (HERTA Multimedia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV. Széchenyi tér 151. (Pólus Center)  
Tel./fax: 419-4020 • Bp. III. Bécsi út (EURO Center) Tel./fax: 437-4622 • Bp. IX. Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131  
Bp. XXI. Nagytétényi út 27-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II. Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.)  
Tel./fax: 381-6840 • Bp. V. Kerepesi út 73. (Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 262-3184 • Bp. XX. Kossuth L. u. 33. (Erzsébet Áruház) Tel./fax: 286-6004  
Bp. V. Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

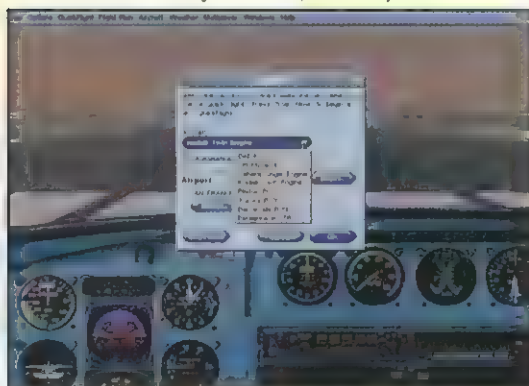


#124. 2001 július–augusztus **576** KByte





▲ — Papamaciú, menjünk Görögbeee!  
— Most akarunk kijutni onnan, Miss Marple.



▲ Fly! II Screenshot

a játék kezdetekor rengeteg gazdátlan funkciót lelünk majd — így célszerű egy alapos szemle során végigmazsolázni a repertoárt, majd az általunk nélkülözhetetlennek vélt, gazdátlan műveletekhez hozzárendelni valami kézre eső kombinációt. Példa következik: az általunk meghatározható időskálához alapköszta szerint nem tartozik hotkey, ám a konfigurációs menüben, ha jónak látjuk, leoszthatunk rá egyet — így módon elkerülhető a kezelőfelületen való szöszmötölés, amennyiben teszem fel, a processzor által értelmezett helyi idő tükrében óhajtanánk az eget szelni. Így ahány pilóta, gyakorlatilag annyi leosztás, mégis általánosságban elmondható: a gépek hatékony navigálásához szükséges, valóban vitális funkciók szerencsés módon ott figyelnek a billentyűzeten — már ha ügyelünk rá, hogy a testre szabás során ne írjuk felül a default beállításokat. A teljes leosztás ismertetésére így az egész cikk terjedelme sem lenne elegendő, ám az igazsághoz az is hozzátartozik: hetek repülhetnek el — ahhh, stílszerűség — mire az emberfia a program létező összes funkciójával tisztában lesz. Tegyük hozzá:

**(F)elszállás**

Van itt egy ilyen bonusz helyi jellegzetesség, mely az Auto Engine Start névre hallgat — azonnal tessék kikacsolni, nem szeressük! Egy valamirevaló pilóta saját maga szokta volt beröföfenteni a dög motorját, nem is értem, hogy képzelhették ezt az alkotók. Mostantól a default beállításokra hivatkozunk — a motor elindítására illetve leállítására az „e” billentyű szolgál, míg a földfékeket a „b”-vel aktiválhatjuk, avagy hatástalaníthatjuk. A motor tolóerejét a „page up” billentyűvel növelhetjük, míg a „page down” — igen sajátos módon — a tolóerő csökkentésére szolgál. Kormanyozni — a játékhoz kifejezetten javallott a joystick használata, melyhez rendkívül kultúrált kalibrálási rutint is mellékeltek az alkotók — a kurzorgombokkal tudunk, már ha nincs kéznél az előbb említett irányító szerkezet. Így tehát motor beröföfent, fék kiold, tolóerő növel — aztán ha minden jól megy, a gép csurogni is kezd. Mikor már érezhetően elértük a felemelkedéshez szükséges sebességet — ezt leginkább onnan lehet megsaccolni, hogy már csak 50 méter maradt a kifutópályából — úgy tessék erősen belecsimpaszkodni a joystickba avagy



▲ Ugyanaz, ám más helyen s időben

alighanem pontosan ezt lehet elvárni egy vérbeli szimulátortól. Így tehát rengeteg felfedezni való marad majd, ám a legalapvetőbb fogások ismertetésébe ezennel belekezdünk. Még ki lehet szállni, a magasság csupán ötszáz méter...

a köznyelvben csak „lenyílnak” deklarált billentyűbe, s lám: a vas szépen, komótosan felemelkedik. Jó, mi? Tekintsük át az alapvető trükköket: mint az élelmesebb jelentkezőink számára már valószínűleg világossá vált, az egér segítségével a profi módon s szívmelengető részletességgel megalkotott, abszolút fotorealistikus műszerfalakat — nos hát — huzigálhatjuk, s noha sajátos a kép, a helyzet valóban így áll, lévén a műszerfalak rendszerint több képernyőnyi méretűek. A dolog onnantól válik igazán izgalmassá, hogy minden egyes kis gomb használható, kezelhető — így a már gyakorlott pilóták előtt lehetőség nyílik a hotkeyek csaknem teljes körű mellőzésére, s deklarálhatják kívánalmaikat a gép felé közvetlenül a műszerfalról is.

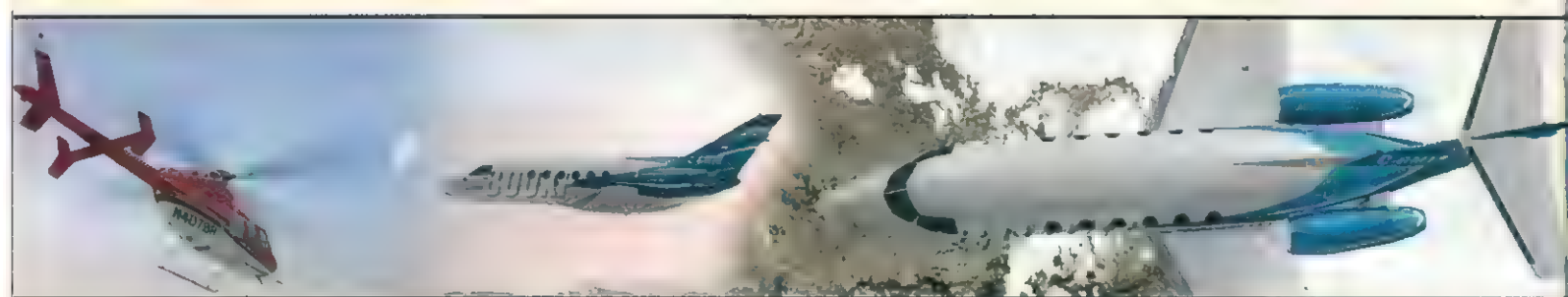
Kiemelten jól jön a „j” billentyű, illetve ennek shifttel támogatott kombinációja, melyek révén tetszés szerint mozgathatjuk fejünket fel s le anélkül, hogy a gép horizonthoz viszonyított felfekvését módosítsanak. Apropos, iránymódosítás: a stuff egyik legáldásosabb funkciójának, a Slew Mode-nak hála,

gyakorlatilag szabadon pozicionálhatjuk a gépet az éterben — s noha ez a megoldás páros lábbal rugaszkodik el az életszerűség talajától, alighanem a veteránok is ráfanyalodnak majd, ha az esetleges kedvezőtlen szélviszonyok miatt csupán hosszú percek ügyeskedése révén állíthatnák a gép orrát a megkívánt irányba. Nézzük a dolgot részletesebben: a Slew Mode „s”-el aktiválható, ilyenkor az idő s a gép egyaránt megfagy. Na most: a numerikus billentyűzet „3” és „1”-es gombjainal szükség szerinti irányba hozhatjuk az orrot, míg az „a” és „q” segédelmével a gép horizonthoz viszonyított magasságát határozhatjuk meg. A módból kilépve repülünk már az így megadott irányok tükrében kezd meg továbbhaladását — rugalmas, határozottan elegáns könnyítés. Itt egy másik egészen kultúrált darab is, a Távolság Átugró Szakberendezés, mely több fokozat szerint aktiválható a „d” billentyű határozott lenyomása révén. Gyakorlati működését tekintve hasonlóságokat mutat az Echelonból megismert időgyorsítóval, ám az itt értelmezett módszer valóban csupán a vidék távolságait habzsolja be, az idő múlására nem gyakorol hatást. A művelet természetesen visszafordítható, az erre szolgáló billentyűkombináció: shift+d. A Fly! II pilóták ezzel együtt sem szeretnek kimaradni semmiből, így ők is rendelkeznek egy gyorsítóval: „t” gomb. Egyszeri megnyomásával fél órát ugorhatunk előre az időben, clikkíráshoz eleve nélkülözhetetlen.

Érdemes még szót ejteni a kameráról, melyeket széles körben szabályozhatunk, s melyek fix változataihoz a ctrl+számbillentyűk kombók révén férhetünk hozzá, míg pozicionálásukért a ctrl+iránygombok, illetve zoomolás







## Törekvések és tanulságok

Noha a szimulátorokat típusajektól, sőt esetenként színvonaluktól is függetlenül hajlamos rétegtájként elkönyvelni a játékos társadalom, még a stílus elkötelezett hívei között is megfigyelhetők bizonyos szinteződések: léteznek rajongók, akik a berepülhető tájak illetve a használható gépek minél esztétikusabb kidolgozottságát tartják egy szimulátor legfontosabb ismérveinek, míg a vérbeli fotelepilóták rendszerint hajlamosak a kompromisszumokra. Ha a nyomokban butított grafikus jellemzők árán aprólékosan kidolgozott, az életszerűséggel szoros párhuzamot mutató szimulációt kapnak kézbe. Az elmúlt idők tanúsága szerint azonban már csak oly volumenű projektek képesek széles körű rajongóbarátságra szert tenni, melyek mindkét fronton az átlag fölé emelkednek — ez azonban, mint azt a kiadók és a fejlesztők jól tudják: borzasztó nehéz feladat. Az egyik terület aprólékos kidolgozottsága könnyen a másik rovására mehet, mint arra a közelmúlt is több példát szolgáltatott. Felmerül a kérdés: a Fly! II fejlesztőcsapata hogyan sikerült megtervezte mindkét rajongói kör meghódítását, biztosítandó az anyag lehető legnagyobb fokú népszerűségét.

Richard Harvey, vezető programozó reagálta — valljuk meg — módfelett érdekes felvetésre: — Már az első epizód fejlesztésekor a komolyfejlesztést okozott az

első generációs szimulátor olyan nevek mellett: a Pro Pilot '98, Flight Unlimited 2, Flight Simulator — ezek a projekt a Fly! fejlesztése során már mind a piacon voltak, s jól tudtuk: első nekifutásra képtelenség lenne minden területen felülmúlni a meglehetősen erős konkurenciát. Így hosszú heteket töltöttünk el az említett programok vizsgálatával, s figyeltünk ezek legfőbb hiányosságaira koncentráltuk. Ezek között a műszerfalak modellezésének, részletességüknek nyomokban butított mivolta s a szintén ebből eredeztethető, könnyebb kezelhetőség mutatkozott olyan területeknek, mely részletgazdag kidolgozása révén komoly sikereket reméltünk. Az első epizódot így egészen kidinomit aerodinamikai modell, a gépek működését szabályzó rendszerfolyamatok széles körű implementálása jellemezte, melyek révén a projekt mind a szimuláció életszerűségét előnyben részesítő felhasználó, mind a piac elismerését kívívta magának. Be kell látnunk továbbá, hogy az első epizód támogatottsága a játék részletgazdagságához mérten meglehetősen szegényes volt — ez rengeteg rajongót elriasztott, így a Fly! II során már jóval kimerítőbb dokumentációt kínálunk minden hivatalos géptípus mellé. A Fly! népszerűségével egyet jelentő, rendkívül gazdagon kidolgozott szimuláció így bevaltozott a reményeket — ám a programot ért legeléesebb kritikák szerint a gép s tájmodell

középszerűsége nem vehette fel a versenyt a konkurenciával — a második epizód fejlesztése során tették-e célzott erőfeszítéseket ezen hiányosságok orvoslására?

— Természetesen. Tudtuk, hogy a Fly! elnyerte a veterán játékosok szimpátiáját, így azt is, hogy az ezen területekért elmeztetett további fejlesztések csak még inkább emelik majd a második epizód népszerűségét. A táj s gépmoделlel azonban mi is elégedetlenek voltunk, így számolnunk kellett a kezdő pilóták érdektelenségével, akiknek rövid időn belül kádváltak az epizódok a hiányosságok. Tudni kell, hogy a játék alapjául szolgáló világterkép monumentális mivolta szinte lehetetlenné teszi a nagyfokú részletességének megjelenítését — ez a probléma rengeteg fejtorást okozott nekünk, hiszen először célunk volt hogy ezen fronton is fejlesztéseket eszközöljünk. A műholdas felvételek általános hátulütője hogy szinte lehetetlen nagy felbontású felhőket menteni, továbbá a városok megalkotásától kezdve, mely jelenség hárallató mivolta a városok megjelenítésénél mutatkozik legerőteljesebben. A megoldás végül a Todd Klaus által megalkotott Terrascene második verziója jelentette, mely már lehetőséget biztosított a megjelenített textúrák felbontásának növelésére. A városok ábrázolása így már megoldhatóvá vált, míg a táj megjelenítéséért merőben újratörő feladást, melynek Fearon kiűnő elgondolásait ötvöztük a Terrascene 2 lehetőségeivel. Az eredmény még mindig nem töké-

letes, ám így is komoly előrelépés az első epizód megjelenítéséhez képest.

A gépek kidolgozottságát ezúttal már aligha értheti komolyabb panasz, az alkotók láthatóan mindent megtettek, hogy a második epizódnak e-terén már ne lehessen takargatni valójaga. Mi a legfontosabb tanulság a Fly! mítosz megalkotásával kapcsolatban, ha egyáltalán van ilyen?

— A játékos társadalom stabil rugalmas rendszert igényel — így véleményünk szerint a fejlesztők rajongóközösségükkel letelemernek a felhasználók s az alkotók közötti kétoldalú kommunikáció előnyeit. Rendkívül fontos a felhasználói észrevételek s igények meghallgatása, mérlegelése s lehetőség szerinti megvalósítása, kitűnő példa erre egy a második epizódban ábrázolt géptípus, a P-400 PC-12. Ez a modell kifejezetten a játékosok kívánságára került a végleges verzióba, s csak az adatgyűjtés során vált világossá számunkra, hogy a lehető legjobb választás volt ez részükről.

A Fly! II tehát repülésre kész, s hogy minden esélye megvan a Nagy Előd hírnevének öregbítésére, arról a hivatalos honlapról letölthető kiegészítések, a roppant részletes dokumentációk, illetve a minden játékos számára hozzáférhető s használható scenery editorok is kezessékednek. Mintegy.

A Fly! II hivatalos honlapján olvasható interjú nyomán

bágyéző

tekintetében az „ő” és „találdki” gombok felelősek.

### Szinte már jó

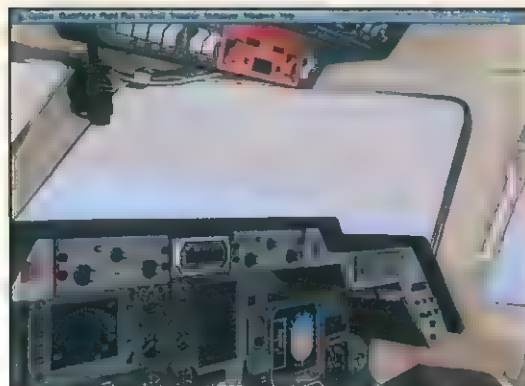
A Fly! II lehetőségeinek s igen magas

fokú összetettségének köszönhetően kiemelkedő produkciót nyújt szimuláció tekintetében — s noha elvi síkon a világ bármely pontján megfordulhatunk segítségével, az előd legszerencsét-

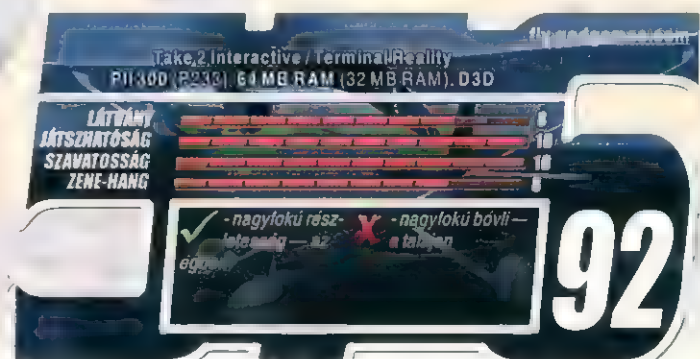
lehet, hogy a stuff hivatalos honlapjáról folyamatos frissítéseket tölthetnek le a megszállottak, melyek egy-egy terület részletgazdagabb megjelenítéséért felelősek. Gyakorlatilag ez az egyetlen szépséghiba, melyet a jó ízlés keretein belül a program szemére lehet vetni, s

melyet a műfaj szerelmesei alighanem a másodperc tört része alatt hajlamosak is lesznek elnézni a stuffnak — velem együtt. Így szállók is el...

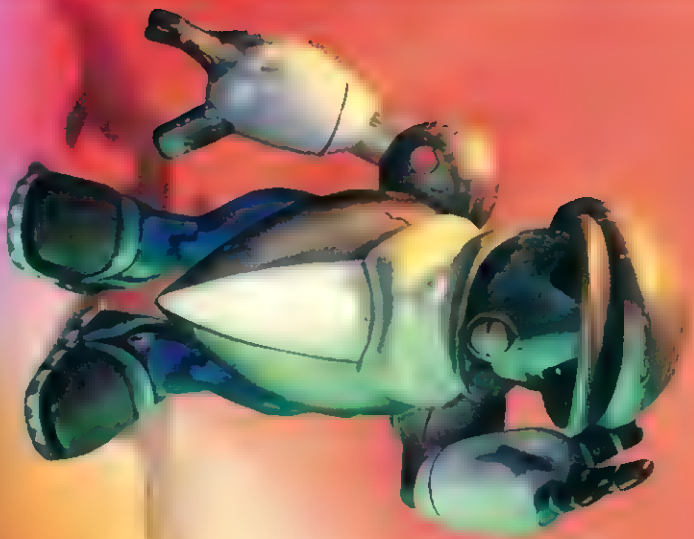
by GyZ



▲ Manapság gyakran alszom el a nyakam









# ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE







576





Monkey Foot Productions

EIDOS



ÚJDONSÁGOK

# 576

## CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1088. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-80-576

Teljes listánkat keresd a  
[www.576.hu](http://www.576.hu)  
weboldalon!

102 KISKUTYA: PUPPIES TO RESCUE	9,900	GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999
AGE OF EMPIRES COLLECTORS EDITION	19,900	GUNMAN CHRONICLES	11,999
AGE OF EMPIRES 2 (OEM)	7,999	HALF-LIFE: BLUE SHIFT	HÍVJ!
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999	HALF-LIFE GENERATION	9,999
ALONE IN THE DARK 4	9,999	HEROES CHRONICLES: CLASH OF THE DRAGONS	6,999
AMERICA	11,000	HEROES CHRON: WARLORDS OF THE WASTELANDS	6,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999	HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999	ICEWIND DALE	6,999
B-17 THE MIGHTY EIGHTH	11,999	ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999	JAGGED ALLIANCE 2.5	9,999
BALDUR'S GATE (WL)	3,900	JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
BALDUR'S GATE 2 PREMIUM PACK	14,000	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
BATTLE ISLE 4	11,900	METAL GEAR SOLID	9,000



BLACK & WHITE	12,000	ONI	11,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,000	OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
BLUEWATER HUNTER	0,000	PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	0,000	QUAKE III TEAM ARENA	9,999
CEASAR III (BEST SELLERS)	2,000	REDNECK DEER HUNTING	999
CHICKEN RUN	11,000	RESIDENT EVIL 3	11,999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,000	SACRIFICE	11,000
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	6,999	SETTLERS 4	11,999
COSSACKS: EUROPEAN WARS	9,999	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999	SQUAD LEADER	9,999
DELTA FORCE: LAND WARRIOR	11,999	STARFLEET COMMAND II: EMPIRES AT WAR	9,999
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	9,999	STARSHIP TROOPERS	7,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999	STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	HÍVJ!	STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	7,999
DINOSAUR ACTION GAME	11,999	STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	7,999
DRIVER (BEST OF)	3,000	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	7,999
EROTICA ISLAND	0,000	STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	7,999
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	HÍVJ!	THE GRINCH	11,999
ESZEVE SZETT BIRODALOM	12,999	THEME PARK INC.	11,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	11,999	TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
F1 WORLD GP	11,999	TOMB RAIDER 2 GOLDEN MASK	5,999
FALLOUT 1 & 2	5,999	TOMB RAIDER 3	5,999
FALLOUT TACTICS	11,999	TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION	6,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,000	TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999
GRAND PRIX LEGENDS (BEST SELLERS)	2,000	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



# X-PLANE

Megalkothatod, kipróbálhatod - mi majd kamerázunk, jó?

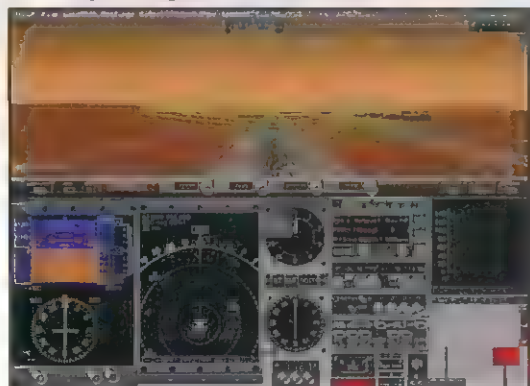
**H**ogy a Fly! II-vel egy időben, s így közvetlenül a következő generációs Flight Simulator előtt van mersze egy kis kiadónak piacra dobni saját szimulátorát, már önmagában is figyelemfelkeltő húzás — lehetséges, hogy ők is így gondolták, s ezen megfontolásból cselekedtek így. Az X-Plane legfőbb célkitűzése azonban nem csupán a polgári repülőgépek sajátosságainak modellezése, hanem mint arra neve is utal: ez egy afféle kísérletezős szimulátor, kipróbálható, repülhető kísérleti gépekkel, sőt egészen kifinomult módon szerkeszthető világ-és környezeti modellel. Mindezen jellemzők s ígéretek tükrében az X-Plane-nel való behatóbb ismerkedéstől elzárkózni szinte már véteknek minősülne — pontosan ezért térképezzük fel a stuff érdemi felhozatalát, kiemelt figyelmet szentelve természetesen az itt ábrázolt szimuláció minőségének is. Öveket bekapcsolni, papírzacsi ellenőriz — mert itt szükség is lesz rá. Én szóltam.

## Alapszitu

Mint a polgári repülőgép szimulátorok nyűstölése során általában, az X-Plane-ben is a repülés iránt



▲ — Némhá: ez a kifutó csak 5 méter hosszú!  
— Naja... de legalább 500 méter széles.



▲ A Mars — talajt is fogtam

érzett áhítózási kvóciensünket fogjuk némileg csillapítani — a játék elindításakor bejelentkező főmenüben kifejezetten kényelmes módon deklarálhatjuk az általunk előnyösnek vélt indulási pozíciót, ugyanakkor kiválaszthatjuk a nekünk legszimpatikusabb repülőgépet is. Csak tessék türelmesnek lenni, semmi nyulkapizska: javallom, mindenki hagyja jóvá a default beállításokat, hogy tehessünk egy szolid próbakört egy szolid utasszállítóval. Aztán majd jön ám a java! Haha...

## Az Irányítás modell áttekintése következik

Midőn helyet foglaltunk a pilótafülkében, azonmód célszerű némileg megnövelni a tolóerőt — ennek szabályozására az F1 s F2 gombok segítségével nyílik mintegy: lehetőségünk. A föld-fékek kioldása a „b” billentyűvel történik, míg a „g” gomb felszállás előtti nyomkodása csak végszükség esetén javallott. Itt is elmondható, hogy a gép kormányzására legjobban használható eszköz a joystick, ám ha nem rendelkezünk ilyenekkel, úgy az egérről s a billentyűzetről is egész kényelmes módon szabályozhatjuk a vas mozgását. Előbbi a jobb egérgomb megnyomásával, majd az ekkor a HUD-on megjelenő kis

négyszet alakban történő pointermozgatással történik: kifejezetten ügyes rutin, mely a négyszet középpontjához viszonyítva vizsgálja a pointer mozgását, ily módon értelmezve a gép iránti kíváncsiságát, míg a klaviatúráról



▲ Aki ezzel felszáll a Földről, az csalt

történi navigálás a numerikus billentyűzet segítségével történik. Elmondható, hogy szükség szerinti hirtelen irány és/vagy magasság-

szerepet vállalni. S hogy ki-mit tekint aktuálisan a móka esszenciájának, a maga örömeire történő, izlés szerinti útvonalakon bonyolódó repülést, avagy ezen újszerű játékmódok hatékony nyűstölését, nyilván pillanatnyi megítélés kérdése.

## Na de mitől X-Plane az X-Plane?

Érdekes felvetés. A válasz egyrészt csipőből megtalálható a játék elindításához szükséges menü három illusztris képviselőjében, melyek a Part Maker, Plane Maker, illetve World Maker névre hallgatnak. Ezen kiegészítésekért, melyek gyakorlatilag egyet jelentenek a stuff esszenciájával, a program megalkotója, Austin Meyers a felelős. Lévéen, mint azt az angol nyelvterületen is jeleskedő egyének már megsejthették, ezen független programcsomagok révén megalkothatjuk saját világunkat, repülő alkatrészeinket, s természetesen: álmaink repülőit is. Ha ezt valaki nyolc-kilenc korszak sör után adja elő valami kétes hírű ivóban, azzal még semmi probléma nem lenne — a dolog azonban határozottan érdekessé válik, mikor feltérképezzük a már alapkészítés szerint is meglehetősen bő repülő kínálat egyes darabjait. A könyvtárstruktúra egészen elképesztő darabokat vonultat fel, mint pl. a Sci-fi alosztály sorait erősítő, Galactica nevű nehéz űrvasár, vagy itt van a csak egyszerűen Manga Plane névre keresztelt — jééé, tényleg! — Manga Plane, mellyel már felszállni sem könnyű, nemhogy féken tartani. Ezek a darabok mind-mind az editorok segédelmével keltek életre s váltak repülhető gépmadarakká, s ami mindenképpen figyelemreméltó körülmény: a kínálat tanúsága szerint a szerkesztők nem csupán képtelen szerkezetek megépítésére kvalifikál-



▲ Jobb kéz kikaputlon, bal kéz jobbot helyben tartja





tak, lévén itt sorakozik jó pár klasszikus darab, mint a monumentális Boeing, avagy a Concorde típusú utasszállítók is. Itt már gyanút fog a deli rajongó: eeezt nem hiszem el. Legalábbis nehezen hihető, hogy ennyi, alapvetően eltérő vonásokkal s tulajdonságokkal rendelkező gép valamennyi jellemzőjét meggyőző határfokon szimulálja egy a piacon most feltűnő, első generációs anyag. Ám ne tessék keresztet vetni az X-Plane-re: noha a példaként elkészített modellek jó pár darabjának műszerfala kísérteties hasonlóságokat mutat, az úgynevezett Hivatalos gépek — melyek szintén a szerkesztővel készültek — egyértelműsítik, hogy valóban csak türelmünk s kreativitásunk szabhat határt a megalkotható gépek részletességének, ha lehet ilyen mondani esetükben: életszerűségének. Kitűnő példa a British Airlines színekben versenyző géptípus, mely műszerfalának részletessége a Fly! II-ben ábrázolt műszerfalakéval vetekszik, annak módjára körbenézhető az egész pilótafülke — így tehát a szerkesztőkön nem múlik: annál inkább múlik a felhasználón, mit is kezd a kezébe adott lehetőségekkel.

### Na de mire jó a Világmodellezo?

A stuff hivatalos honlapján állítják, hogy egyenesen a NASA által szerzett s az alkotók rendelkezésére bocsátott tipográfiai, gravitációs adatok alapján alkotott meg az X-Plane-ben bemutatott Mars-modell. Rendkívül érdekes a szint: a felső toolbarból hozzáférhető Location menüpont alsó kompo-



▲ Minden időűőőben, Mikrosűűőőőben...

nense révén lehetőségünk van szelektálni Földi, illetve Mars béli körülmények között. A Vörös Bolygó modellezése kétségtelenül egészen tetszetős, sőt: ha hihetünk az alkotóknak — s remélhetőleg nem olyan világban létezünk, ahol a fejlesztők olyan rízsát etetnek meg velünk, amilyet éppen kedvünk van —, úgy a szimulátor rajongók igazi ingyencsökkent élék majd meg ezt a lehetőséget. Repülés, méghozzá merőben eltérő gravitációs, atmoszférikus jellemzők között. Fontos tudni, hogy a Marson történő légi közlekedéshez az X-Plane specifikusan erre a célra fejlesztett vasmadarakat ajánl, melyek különleges tulajdonságaik révén, hozzáértő kezek között alkalmasak lehetnek a Vörös Bolygó egét (?) szelni.

Igazi műértők persze eleve sansz-talanok lesznek ellenállni a készítésnek, hogy a Földi körülményekhez optimalizált gépekkel kíséreljenek meg körutat tenni a Mars felszínén egy barátságos kis propelleres

sétarepülővel — sok sikert hozzá — avagy próbát tegyenek, mit is tudnak kezdeni a Marson való száguldasra hivatott, extralight súvöltő dögökkel Földi gravitáció s légsűrűség tükrében. Az alkotók egyébként mind- ezt melegen ajánlják minden veteránnak.



▲ Boeínggel szembe jó, csak nem érí meg



▲ Egé a Marson

### Nekem tetszik

Az X-Plane-nek, amennyiben nem szenved majd hiányt sem az eredeti alkotók, sem a rajongók támogatottságától, minden esélye megvan hogy a közel, avagy akár távoli jövő vezető szimulátor platformjai közé avanszáljon. A stuff hiányosságai jelen idő szerrint leginkább a meglehetősen amatőr prezentációban, bizonyos gépeken fel-feltűnő s bizony borzasztó gázos textúra-bugokban, illetve a design általános kiforratlanságában mutatkoznak. Ám ezen jellemzők aligha képezhetik egy szimulátor legfontosabb ismérveit, s patchek révén mind-mind korrigálhatóak lesznek. A

tájmodell egyenetlenségei, illetve a textúrák részletessége szintjén az X-Plane alaposan rá is ver a Fly! II-re, ami semmiképpen sem lebecsülendő fegyvertény, mint ahogy az állítólagos info sem, miszerint a Pentagon az utóbbi időkben X-Plane órákat iktatott be a pilóta-nebulók gyakorlatoztatására. Ha ez igaz, akkor azért az sejtethető: ez a stuff tényleg nem lehet annyira rossz, mint lehetne akkor, ha nem lenne olyan jó, mint amilyen jó abból következően lehet, hogy a Pentagon is használja. Őőő...mintegy.

by GyZ



▲ A Toledo áramvonalasságával csak pófáltlansága vetekedhet





# TRAIN Simulator

Embertelenül (is) jó szimuláció a Microsofttól

**S**zolgálati közlemény: a cikk írója sosem vezetett vonatot. A témával is csak a játéknak köszönhetően ismerkedett meg néhány hete. A cikk írója az esetlegesen felmerülő tévedésekért a hozzáértők elnézést kéri.

Melyik a világon a legtöbb példányban eladott PC-re készült játék? Kíváncsi lennék, hogy hányan tudják a kapásból a választ erre a kérdésre. A megoldás: az MS Flight Simulator. Ez a tény, számomra különösen a program árának fényében volt meglepő. Aztán megvilágosodtam: a siker titka a megfelelően megválasztott célcsoport. A repülés szerelmesei ugyanis nem sajnálják a pénzt, ha egy olyan legendás szoftverről van szó, mint az MSFS. Ők azok, akik áhíttattal olvassák végig a vaskos gépkönyvet. Ők azok, akik órákat töltenek el csak azzal, hogy a még földön álló gépmadarakat és azok műszereit tanulmányozzák. És ők azok, akik képesek több órán keresztül a monitor és a botkormány előtt kuporogni, hogy aztán hiba nélkül letegyék a betonra a New York és London között közlekedő menetrend-szerinti járatot. Érdemes ilyenkor rájuk pillantani. Egyszerre elégedettek és boldogok.

A repülő és a vonatok megszállottjai sokban hasonlítanak egymáshoz, hiszen az utóbbiak fanatizmusa is határtalan olykor. Bizonyára ti is ismertek valakit, akinek gyanúsan csillog a szeme, amikor megpillant egy pályaudvart, vagy aki a fizetése jelentős hányadát a közeli modellboltban hagyja azért, hogy a már most is a tökéletesség határát súroló terepasztalát még életszerűbbé tegye.

Vagyis a célcsoport ebben a piaci szegmensben is adott. Ennek tükrében aztán nem is az a meglepő, hogy a Microsoft kiadta a Train Simulator-t, sokkal inkább az, hogy miért várt vele eddig.

Ha vetünk egy közelebbi pillantást a játékra, rögtön a Flight Simulator jól bevált receptje köszön vissza



ránk. Végül egy csaknem tökéletes fizikai modellt, spékeld meg a műfaj legjellegzetesebb járműveivel, készíts egy igényes és részletes gépkönyvet, majd az egy-két szerkesztő-programmal kiegészített játékot dob piacra szemtelenül magas áron. Ami a legjobb: a terméket maguk a vásárlók teszik majd igazán sikeressé, akik miután aranyáron megvették, a szerkesztőprogramok segítségével új járműveket, küldetéseket és ki tudja még hány kiegészítést készítenek a Simulatorhoz. A fejlesztő ekkor már a következő részre koncentrálhat. Egyrészt kijavíthatja a program hibáit, másrészt annyival tovább csinosíthatja a grafikus motort, hogy az új rész megjelenése után a redmondi fiúk legfőbb csatlósai, az Intel és (most már) az Nvidia se maradjanak hoppon. Aggudalomra semmi ok: a lelkes vásárlóközönség évről-évre a pénztáráknál fog tolongani.

A Train Simulator-t egyébként nem a FS-ért felelős fejlesztőgárda, hanem egy angol csapat, a Kuju Entertainment

(Terracide, Team Apache, Xenocracy) jegyzi. A kiadó — Microsoft — személye azonban nem változott és meg kell mondjam, a redmondi cégnél felhalmozódott rengeteg tapasztalat nem veszett kárba. A program — annak ellenére, hogy egy sorozat első tagja és mint ilyenek, természetesen vannak hibái —

már most kiforrott játék benyomását kelti. Hogy hasonlóan sikeres lesz-e, mint a Flight Simulator? Kiderül...

A szoftver feltelepítése előtt próbáljunk meg időt szakítani két dologra. Egyrészt nyelvtudásunknak megfelelő alapos-sággal tanulmányozzuk át a közel száz oldalas dokumentációt. Nem fog ártani... Másrészt nézzünk szét a merevlemezünkön és ha szükséges, csináljunk helyet a játéknak, ugyanis a TS zabálja a tártérületet.

## Játékmódok, Szituációk, Feladatok

A program három játékmódot kínál a zakatolásra vágyó virtuális masinistáknak. Vezethetjük mozdonyunkat kötöttségek nélkül, bizonyos szituációkba cseppenne, de rábízhatjuk az irányítást a számítógépre is. Sajnos a Kujunál "kifelejtették" a programból a többjátékos üzemmódot és egyelőre hireim sincsenek arról, hogy mik az ide vonatkozó tervek. Karrier módot is hiába keresnénk a Train Simulatorban. Ugyan arra van lehetőségünk, hogy részletes értékelést kapjunk az éppen teljesített küldetésről és ezeket el is tudjuk menteni, de azért ez messze nem ugyanaz.

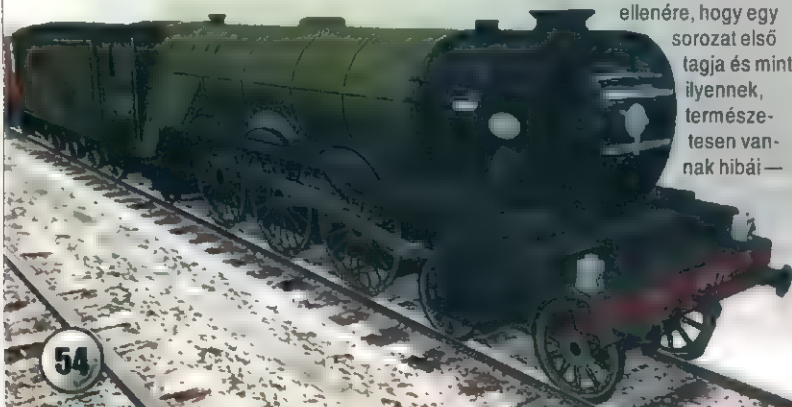
A megoldásra váró szituációk alapvetően öt csoportra oszthatók.

A fejlesztés során az alkotók nem állítottak minden, a programban ábrázolt vasútvonalon élőben is végigszárguldan, míg a lemodellezett típusok élethű viselkedését, jellemzőit több hetes tanulmányok, sőt kísérletek révén alkották meg. A munka részletességére jellemző, hogy a csapatból több ember alkotott különféle mintavételező, majd implementációs volt. Amikor a program volumenére, ez: normális.



Lehetőségünk nyílik egy-egy adott útvonal felfedezésére, utas- vagy teherszállításra, előfordulhat, hogy egy szerelvényről kocsikat kell leválasztanunk és megismételjük egy rendező pályaudvaron dolgozó mozdonyvezető feladatát is.

A szituációk sikeres megoldásához részfeladatok teljesítésén keresztül vezet az út. Az utasokkal szembeni kötelezettségeink például a következők: tartsuk be a menetrendet; könnyítsük meg a fel- és leszállást azzal, hogy pontosan a peron mellett állunk meg; az utazás során ügyeljünk a vonaton utazók kényelmére. A szerelvényekkel kapcsolatos feladataink az alábbiakban merülnek ki: meg kell tanulnunk a váltók helyes és gyors kezelését. Ebben segítségünkre van az F8-as gomb lenyomásával feltűnő kis ablak, amelyen a legközelebb található váltó sematikus rajza látható. Ugyancsak fontos része munkánknak a vagonok összekapcsolása és szétválasztása. Az előbbinél csak arra kell







ügyelnünk, hogy öt mph-nál kisebb sebességgel tolassunk rá a csatlakoztatni kívánt kocsiira. Ha ezt a szabályt betartjuk, a tényleges összecsatolás automatikusan végbemegy. A szétkapcsolás már kissé keményebb dió, ehhez az F9-es gomb lenyomása után felbukkanó ablak használható.

Könnyen megeshet, hogy a nagy szálguldásban egyszer csak azon vesszük észre magunkat, hogy fogytán van a gázolaj, a szén vagy esetleg a víz. Ilyenkor sem kell kétségbe esni: minden bejárható szakaszon találunk utántöltő-állomásokat. A tényleges berakodás a 'T' gomb lenyomásával történik.

A KRESZ szabályait magyarázó rajzfilmből régóta tudjuk, hogy látni és látszani egyaránt fontos. Ez az axióma a Train Simulatorban kicsit kibővül: látni, látszani és hallatszani. A zajkeltésnek két eszköze is van: a kürt és a harang. Ugyan ezen eszközöknek a használata a legtöbbször nem kötelező, ám íme néhány jó tanács a maximalistáknak: a harangot félre kell verni: mielőtt elindulna a vonat, mielőtt befutna a vonat és akkor is, amikor áthaladunk egy pályaudvaron. A kürtöt

meg kell szólaltatni: mielőtt a szerelvény hídra vagy alagútba érne, rossz látási viszonyok között, illetve ha embereket vagy állatokat szeretnénk figyelmeztetni a közeledtünkre. Az utóbbiakkal szemben egyébként az a leghatásosabb, ha előbb néhányszor villantunk fényszóróinkkal és csak aztán használjuk a kürtöt.

### Mozdonyok

A Train Simulatorban háromfajta "géphez" lehet szerencsénk: gőz-, dízel- és villanymozdonyhoz. A gőzmozdonyok legénysége két főből áll. A fűtő gőzt hoz létre, a vonat vezetője pedig ezt a gőzt használja. A programban mi döntjük el, hogy a számítógépre bízuk-e a fűtő feladatainak teljesítését. Vezethető mozdonyok: Flying Scotsman, Gölsdorf Series 380. A dízelmotorok működési elve többé-kevésbé gondolom mindenki számára ismert. A gázolaj-levegő keverék nyomás hatására berobban, energiát szabadít fel és meghajtja a dugattyút. Alapvetően kétfajta dízelmozdonyt különböztetünk meg. A mechanikus dízelmozdonyok motorja közvetlenül hajtja meg a vonat kerekeit, míg

a dízel elektromos mozdonyok esetén a motor elektromosságot termel, amelyek azokat a vontatómotorokat látják el energiával, amelyek a kerekekhez kapcsolódnak. Ebből a szempontból sokban hasonlítanak a villanymozdonyokra, csak az

**Apró figyelemesség a fejlesztők részéről: a hivatalos napon megtalálható a mintavételezéshez használt, eredetileg rögzített hangeffekták, melyeket valószínűsíthetően páronként, folyamatosan frissített jelleggel tárnak majd a közönség elé. A dolog ráadásul kvíz-körműbe ágyaztatott: hallgasd a vonatot, majd nevezd meg a vonatot – a helyes választ természetesen a mellékelt linkkel meglehet az adott vonati mániának örövendő használó. Nem itt a honlapon**

elektromosságot itt maga a mozdony állítja elő és nem vezetéklen kapja. Vezethető mozdonyok: KIHA 31 (mechanikus), Dash-9, GP38-2 (dízel elektromos). A villanymozdonyok a sín pár felett futó vezetékeken keresztül jutnak hozzá a motorok meghajtásához szükséges elektromossághoz. Habár üzemeltetésük nem olcsó mulatság, a villanymozdonyok gyorsak, csendesek és környezetbarátok. Vezethető mozdonyok: 2000 Series, 7000 LSE Series, Amtrak Acela Express, Acela HHP-8.

### Fékek

Valahol olvastam, hogy a vonatvezetés tulajdonképpen nem más, mint a fékezés művészete. Bár a kijelentés túlzó, a játékkal játszva sokszor egyet kellett értenem vele. Hányszor és hányszor futottam túl megállókon vagy tolattam neki eszelős sebességgel egy szerelvénynek, mire ráéreztem, mire is van szükség ahhoz, hogy egy sokszor tíz kocsinál is hosszabb monstrumot megállásra bírjak. Szerencsétlenkedéseim tükrében talán senkinek sem árt kicsit bővebben megismerkedni a vonatokon található fékrendszerekkel.

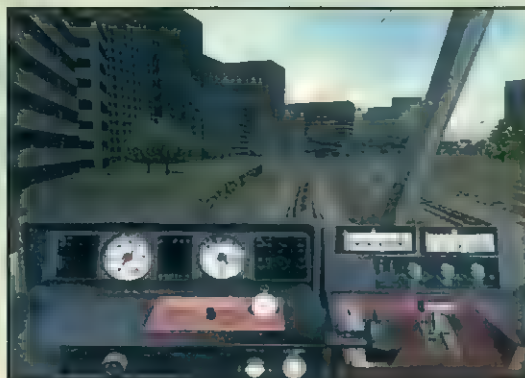
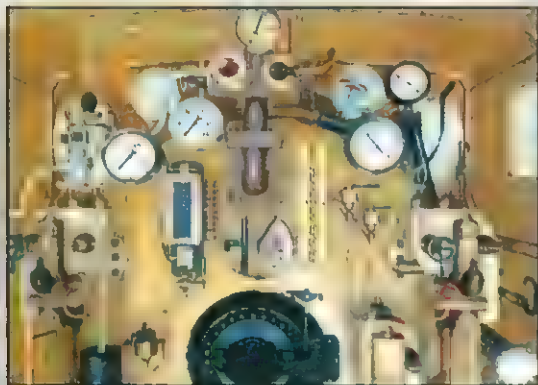
Az aktiválásukkor a szerelvény teljes hosszán működésbe lépő vonatfékeknek két típusát különböz-

tetjük meg. A légfékek a levegő nyomását használják. Amikor a vonatvezető csökkenti a légnyomást a fékcsőben, a fékhenger hozzányomja a fékpófát a kerekekhez és lelassítja azokat. Vákuumféket csak a Flying Scotsmanban találunk. Itt a fékcsőben és a hengerben vákuum keletkezik. A masiniszta szükség esetén levegőt juttat a rendszerbe, vagyis növeli a nyomást. Ennek következtében a fékdugattyú mozgásba lendül és lefékezi a kereket.

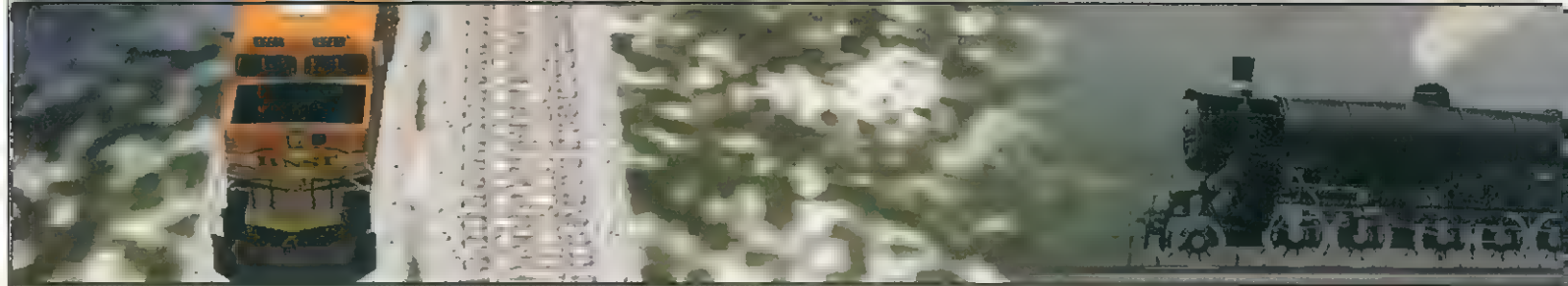
A mozdonyfékek csak a mozdonyra hatnak. Ezekből három típust különböztetünk meg. A független fékek általában légfékek és akkor alkalmazhatók hatékonyan, ha nincsenek vagonok a mozdony mögé kapcsolva. Dinamikus fékeket a villany- és a dízelmozdonyokon találunk. Ezek aktiválásukkor a mozgó vonat energiáját vagy visszaalakítják elektromossággá (villanyvonatok) vagy hő formájában elvezetik (dízelmozdonyok) azt a mozdony tetején. A KIHA 31-esen pedig hagyományos motorféket találunk.

### A mozdonyok vezetése (alapok)

A mozdonyok elindulása előtt győződjünk meg arról, hogy sík terepen állunk-e. Ha igen, engedjük ki az összes féket, majd a reverser (gőzmozdonyokon

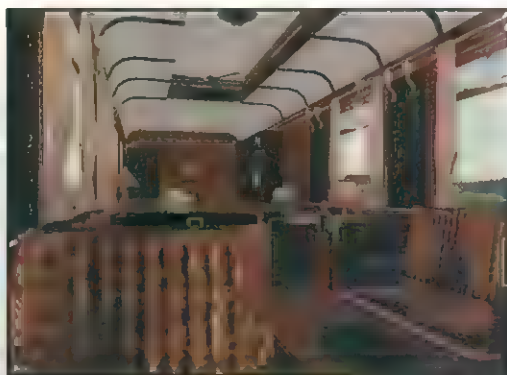






hengerváltó, dízel- és villanymozdonyokon irányváltó a magyar neve) segítségével határozzuk meg, merre szeretnénk menni: előre vagy hátra. Ha a KIHA 31 vezetőfülkéjében ülünk, tegyük sebességbe a mozdonyt majd a regulator (gőzmozdonyoknál, magyar neve lövetyű gőzszelep) vagy a throttle (dízel- és villanymozdonyoknál, magyar neve menetszábályozó kar) elforgatásával hozzuk mozgásba a kerekeket. A lövetyű gőzszelep a hengerekbe jutó gőz mennyiségét, míg a menetszábályozó kar a vontatómotorok teljesítményét szabályozza. Ha a sínek valamilyen okból kifolyólag csúsznak vagy emelkedőn állunk, a fék kiengedését és a "gázadást" egymással párhuzamosan végezzük. A jobb tapadás érdekében ilyenkor használhatunk némi homokot is. Igyekezzünk a lehető legfinomabban elindulni; engedjük, hogy az egymásra torlódott kocsik eltávolodjanak egymástól, ugyanis az utasok kényelme és a szállított áru épsége elsődleges szempont. Ha egy gőzmozdony vezetőfülkéjében állunk, még annyi dolgunk van, hogy bezárjuk a Cylinder cock-ot (gőzfűvő), aztán élvezhetjük az utazást.

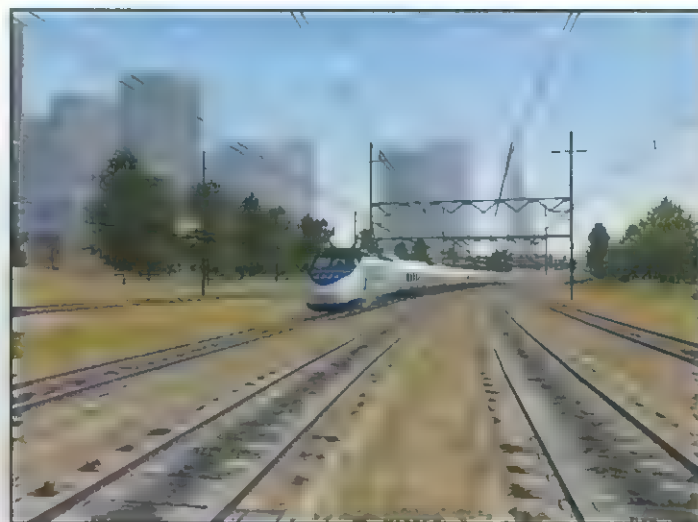
Amíg kis vonatunk robog, nézzük át, hogy a fejlesztők jóvoltából milyen segítségre számíthatunk a mozdony vezetése során. Ha a Controls and gauges driving aid ablak nyitva van és bármilyen, a fülkében található eszközre rámutatunk az egérrel, megtudhatjuk, mi a rendeltetésük. A Track monitor bekapcsolásával megtudhatjuk, mi vár ránk az elkövetkező három mérföld során. A Track Monitoron láthatók: az aktuális és várható sebességhoroglátozások, a szemaforok



helyzete és azok jelzése, a váltók és az állomások elhelyezkedése és még számtalan adat. A HUD aktiválásakor minden nézetben látjuk a mozdony legfontosabb adatait, így az aktuális sebességet és a fékek állapotát is. A Station/siding names bekapcsolásával láthatóvá válik a látómezőnkbe került állomások neve, valamint a vágányok száma is. A Car numbers aktiválásakor megtudhatjuk a vonatok kocsijainak számozását. Ez a funkció különösen tolatáskor jön jól. Ha felhozzuk a Switching driving aid ablakot, az utunkba eső legközelebbi váltó állapotáról kapunk bővebb információt, sőt, innen tudjuk őket átállítani is. A Train operations window akkor nélkülözhetetlen, amikor szeretnénk kocsikat leválasztani a szerelvényről, ugyanis azt csak innen tehetjük meg. A Next station display a következő állomás neve mellett a pontos időt is megmutatja, valamint azt is közli, hogy mikorra kell befutnunk és mikor kell elindulnunk. A sor végére hagyom az Operations notebook bemutatását. Itt találjuk az adott küldetés részletes leírását, a követendő menetrendet, a ránk váró feladatok felsorolását és eddigi teljesítményünk értékelését is.

Ideje megállni... A fékezést mindig finoman kezdjük meg. Engedjük, hogy a szerelvény kocsijai egymásra csússzanak. Ha ezen túl vagyunk, finoman növeljük a fékerőt egészen addig, amíg a szerelvény teljesen meg nem áll. Tartsuk észben, hogy a vonat

teljes hosszán működő légfékek hatását csak növelni lehet lépésekben, csökkenti nem. Ha ezt szeretnénk, teljesen fel kell engedni a fékpótlakat, ilyenkor viszont fennáll a nyomásvesztés veszélye. A megoldás:



használjuk a dinamikus (vagy a motor-) féket, ameddig csak lehet.

### Útvonalak

A Train Simulatorban hat bejárható útvonalon tehetjük próbára képességeinket. A Marias Pass a Sziklás-hegységben található. Ez az átjáró köli össze az Egyesült Államok keleti és nyugati partját. A programban a Whitefish-től Shelby-ig terjedő 245 kilométeres szakasz áll rendelkezésünkre. Vezethető (dízel) mozdonyok: Dash 9, GP38-2.

A Northeast Corridor Washington köti össze Philadelphiával. Az útvonalon az amerikai MÁV, az Amtrak teljesít szolgálatot. A 214 kilométeres szakaszt a társaság Acela névre keresztelt expresszvonataival járhatjuk be. A megengedett legnagyobb sebesség itt 200 km/h, vagyis ideális választás a sebesség megszállottjainak. Vezethető (villany) mozdonyok: Acela Expressz, Acela HHP-8.

Az Innsbruck-St. Anton útvonalon 101 kilométer áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy megismerjük az Orient Expressz vontató Gölsdorf 380-as gőzmozdony erejét. A legendás járat eredetileg Párizsból Bulgáriába tartott, de sok más európai nagyvárosba is eljutott. A program az 1920-as állapotokat szimulálja. Vezethető (gőz)mozdony: Gölsdorf 380

Az Angliában található Settle-Carlisle útvonalat a '30-as években próbálhatjuk ki. A Londont Skóciával összekötő vasútutat 1870 körül építették. A munka olyan



sok emberáldozatot követelt, hogy a kivitelező Midland Railway a munkásokat sújtó egyik tragédia után saját zsebéből fizette a ribblesheadi temető kibővítését. A 116 kilométeres szakaszon választható (gőz)mozdony a Flying Scotsman.

Európa és Észak-Amerika után Ázsiában, pontosabban Japánban is szerencsét próbálhatunk, ráadásul nem is egy, hanem rögtön két útvonalon is. A Tokió és Hakone között húzódó, mindössze 88 km-es szakaszon metró- és mozdonyvezetőként is bizonyíthatjuk rátermettségünket. Vezethető (villany)mozdonyok: 2000 és 7000 LSE Series.

Az utolsó bemutatásra váró útvonal, a Hisatsu két részre osztható. A Yatsushirōt Hitoyoshival összekötő szakasz sík terepen, a Kuma folyó mentén fekszik. Ezzel szemben Hitoyoshi és Yoshimatsu között — nem egészen 20 kilométer alatt —



A Train Simulator E3-on bemutatott verziója olyannyira megnyerte a műfaj kedvelőinek tetszését, hogy a rendezvényt követő első hét közepén az a vonat meg is szavazták a Legjobb Szimulátorának





A cikkben nemcsak a rajongók számára szent, hanem az interneten. Ha ellátogat az [www.train-simulator.com](http://www.train-simulator.com) oldalra, új mozdonyok, kocsikat és küldetéseket tölthet le. A hírek szerint a Magyarországon használatos mozdonyok lemodellezése is folyamatban van.

több mint 160 méteres szintkülönbséggel kell megbirkóznunk. Vezethető (dízels)mozdony: KIHA 31.

### Grafika

A játék grafikájával kapcsolatban felelősek az érzelmeim. A vonatok gyönyörűek és szerintem a tájkidolgozottságára sem lehet panaszunk. Ezt az összehatást rontják le valamelyest a nagy felbontásban is túlságosan cakkos élek valamint az időnként túlzottan durva textúra váltások. Ugyancsak a grafikus motor hibájának tartom, hogy egy bizonyos tempó elérése után egyszerűen nem érzem a sebességváltozást. Sokan panaszkodnak arra is, hogy nem lehet látni, hogy egy adott pillanatban éppen emelkedőn vagy lejtőn állunk. Igazat kell adnom nekik.

A fenti felsorolásból látszik, hogy a program grafikája nem hibátlan és akkor még nem is beszéltem a legnagyobb hiányosságról, ami engem a legérzékenyebben érintett. A játékból teljesen kihagyták az embereket. A vonatok üresen zakatolnak, a külső nézetekből jól látszik, hogy a vezetőfülkében senki sem áll, a pályaudvarok és az utak — néhány gépkocsitól eltekintve — teljesen néptelenek. Idővel persze megszokja az ember a dolgot, de eléggé kiábrándító, amikor a reggeli tokiói csúcsforgalomban kihalt állomásokon kell végigszárguldanom. Remélem ezt a problémát a folytatásban mindentelképpen orvosolják.

### Hangok

A játék fejlesztői különösen nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy a programban szereplő mozdonyok hangjának visszaadása a lehető leg-hitelesebbre sikerüljön. Mivel a Train Simulatorban — érthető módon — nincs zene, a hangmérnökök minden

tudásukat a hangeffektek szolgáltatásába állíthatták. Tökéletes munkát végeztek. Az egyes mozdonyok hangja annyira jellegzetes lett, hogy kis idő után csukott szemmel is felismerjük őket. Különösen a gőzmozdonyok zakatolása hátborzongatóan élethű. Emellett a hangok a kameraállásoknak és a szerelvény helyzetének megfelelően dinamikusan változnak. Csillagos ötös!

### Kezelhetőség

A mozdonyok kezelhetősége hagy némi kíváncsiságot maga után. Az acélórásokat irányíthatjuk egérrel és/vagy billentyűzetről is, de mindkét esetben komoly kompromisszumok megkötésére kényszerülünk. Az egérrel való irányítás pontatlan, viszont gyors; a billentyűzet pontosabb, ráadásul egyszerre több eszközt is kezelhetünk vele, viszont lassú. Én az

tudnám elképzelni, mi venne rá bárkit is arra, hogy nyolcvan percen keresztül olykor mindössze 20 km/h-s sebességgel azért, hogy aztán az adott küldetés végén mindössze egy "Activity complete" feliratot kapjon cserébe.



rencsét próbálókat azonban más motíválja. Őket sokkal inkább a vonatok — már-már rajongássá fajuló — szerellete vagy az a vágy ülteti le a monitor elé, hogy megismerjék a mozdonyvezetők semmihez sem hasonlítható életét. Én a második csoportba tartoztam és most megállapíthatom: gyönyörű foglalkozás az övék. Persze könnyen beszélek, másodpercek alatt Észak-Amerikából Japánba, onnan meg Angliába juthatok, míg lehet, hogy valaki az egész életét a Budapesti Nyíregyházával összekötő vonalon tölti el. Nekem szerencsém van. Ha úgy tartja kedvem, belevágok a legbonyolultabb rendezési küldetésbe a whitefish-i pályaudvaron. Ha egy kis rohanásra vágyom, megpróbálom a lehető legkevesebb késéssel teljesíteni a reggeli tokiói küldetést. Ha pedig jól szeretném érezni magam, beülök a Flying Scotsman vagy a Götsdörf Series 380 vezetőfülkéjébe, gőzt adok és kihajolok az "ablakon". Egy csapásra úgy érzem magam, mint a vasutazás hőskorának masinistái. Hirtelen kinő a hajam és ahogy a menetszél belekap, azok a kérdések, amelyek a mindennapokat annyira meg tudják keseríteni, hirtelen megszűnnek gyötörni. Mintha a szél fújta volna el őket. És én még nem is vagyok vonatőrült...

A cikk megírásában segítségemre volt Zsombolyi Ákos, akinek ezúton szeretném megköszönni a közreműködését.

Bazska



utóbbi használatom, de nem vagyok vele túlzottan elégedett.

### Játékelmény

Furcsa játék a Train Simulator. Biztos vagyok abban, hogy ha nem én tesztelném, nem érteném, mi izgalmasat találhat akárki is ebben a programban. Nem

Aztán felleltem a programot és a rabjává váltam. Ezt az adott pontszámok talán nem tükrözik, de a hiányosságok mellett sajnos nem tudtam szó nélkül elmenni.

Engem mindig nagyon érdekel, hogy mi az, ami leülteti az egyszeri

játékost egy adott program elé. A mostanában igazán sikeres játékok kis túlzással vagy feszültség levezetésre (Q3A, CS, NOLF) vagy a mindannyiunkban létező kis isten felszínre hozására (B&W, Sims vagy bármelyik RTS) szolgálnak. A Train Simulatorral sze-



**Microsim**  
Microsoft / Kuju Entertainment  
PII 450 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D  
[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

**LÁTVÁNY**  
JÁTÉKOSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE-HANG

✓ utánozhatatlan hangulat  
✓ gyönyörű tájak  
✓ változó kiegészítések

✗ grafikai hiányosságok  
✗ emberek teljes hiánya  
✗ egérrel kezelhetetlen  
✗ többjátékos üzemmód?

**84**



## Blue Shift

A munda kötelez

Nincs új év Half-Life nélkül — akár ez is lehetne ezen ismerető mottója. 1999 elején a Valve fejlesztése derült égből vilámcsapásként robbant be a köztudatba, és alapjaiban rengette meg az FPS világot. A továbbfejlesztett Quake 2 engine-nek köszönhetően a látvány szemet kápráztatóra sikerült, a karakterek szája mozgott beszéd közben, és valahogy minden pont a helyén volt. Mégsem ez volt az, ami az év játékvá avasztotta a Half-Life-t — ami igazán egyedivé tette, az a páratlan játékmenet, és az izgalmas, fordulatokkal teli történetvezetés volt.

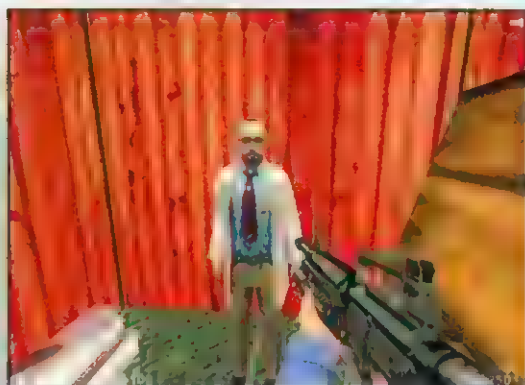
A Quake-ek és Doomok által uralt FPS piac nem tudott ringbe szállni a HL ezen tulajdonságaival; ennek köszönhetően sokan a mai napig a létező legjobb First Person Shooternek tartják, és bizony nem is alaptalanul.

A Sierra igyekezett meglovagolni a HL sikerét, és a következő évben kirukkoltak egy hivatalos kiegészítővel, melyben újra visszatérhettünk a hírhedt Black Mesaba, ám ezúttal az ellenség oldalán, egy katona bőrébe bújva. Az Opposing Force méltó folytatása lett elődjének: új fegyverek, új szörnyek jelentek meg — a történet megőrizte fordulatát, már-már thrillerbe hajló mivoltát, és a játékmenet mit sem veszített izalmából. Szintén nem megvetendő tény, hogy a kiegészítő kellőképpen hosszú sikerült: majdnem fele olyan hosszú lett, mint az eredeti Half-Life — jöhet, mindezt már nem a Valve, hanem egy Gearbox Software nevezetű kis fejlesztőcsapat követte el.

Aztán ahogy telt-múlt az idő, lassan hírek kezdtek terjedni: jön az új HL kiegészítő, és készül a Dreamcastos verzió is, hogy a konzolosok se unatkozzanak.

Aztán az E3 után egyik pillanatról a másikra beesett a szerkesztőségbe a Blue Shift, és én lelkesen vettem bele magam a tesztelésbe.

Annyit már most előrebocsáthatok, hogy ért egy pár meglepetés, de ezek



mibenlétéről majd kicsit később.

Azok kedvéért, akik valamilyen kisebb csoda folytán még nem találkoztak a Half-Life-fal, pár szóban felvázolnám az eseményeket: a Black Mesa egy titkos kormányzati kutató központ, ahol top secret kísérleteket folytatnak. Egy baljós reggel azonban minden rosszul sül el, és feltárul egy dimenziók közti átjáró — a kutató központot előzőnk a legkülönbözőbb szörnyetegek, és a túlélőknek még a kormány által kirendelt takarítóbrigáddal is meg kell küzdeniük, ha életben akarnak maradni.

Az eredeti Half-Life-ban Gordon Freeman alakíthattuk, aki maga volt a baj okozója (bár ez a kérdés a mai napig sem tisztázott), míg az Opposing Force-ban a ellenség vonalai mögé nyerhettünk betekintést.

A Blue Shiftben megint új szemszögből élhetjük át az eseményeket: ezúttal a Black Mesa biztonsági embereként csöppenünk az események sodrásába.

És hogy hogyan sikerült? Hááát... elég vegyes érzelmeim vannak a progival kapcsolatban.

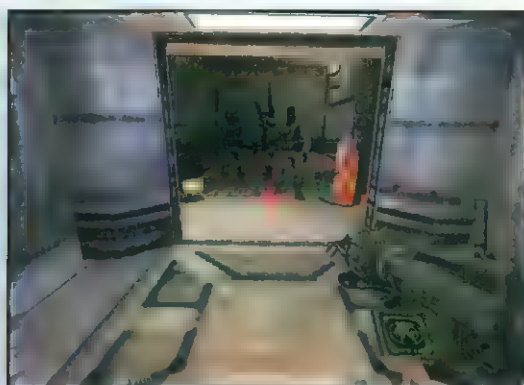
Először is — és ez a legszembetűnőbb — baromi rövid, még kiegészítőnek is. Egy gyakorlatlan játékos is kényelmesen véginyomhatja egy nap alatt (bőven!), a profiknak pedig maximum 6 óra is elég. Ez azért eléggé kiszúrás, főleg, hogy multiplayer aspektusa sincs a játéknak (én nem is tudom, de úgy tűnik, a tengerentúlon nem nagyon lehet megleteni a játékosokat ilyen-mivel, az észak-amerikai kiadásban ugyanis Opposing Force-szal megspékelve osztogatják a játékot). Cserébe van nekünk feljavított grafikánk, valamint a CD-n megtalálható egy javító csomag, amely lecseréli fegyvereinket (a Glockot Berettára,

meg ilyenek).

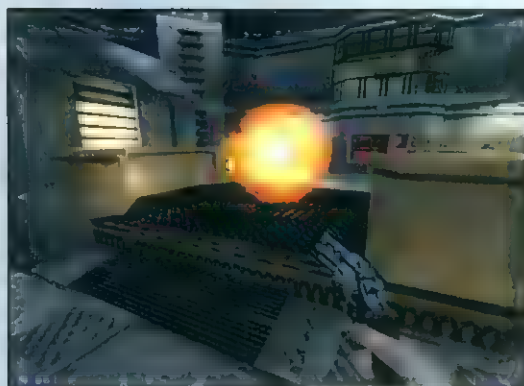
A játékmenet sajnos nem sikerült olyan hangulatosra, mint az előző részekben, az azokban megszokott adrenalin növelő thriller elemek többnyire elmaradtak. B. Calhoun személyre szabott története azonban rövidsége ellenére meglepően fordulat, és van benne néhány klasszikus csavar — főleg azok a jelenetek tetszettek, amikor a történet előző részeiből már ismert szereplőkkel találkozunk (Freeman-nel és a kék öltönyös fickóval).

A játék legnagyobb előnye, hogy a Half-Life nélkül is fut — az Opposing Force-nál ez pont ellenkezőleg volt. Az eredeti atmoszférát igyekszik támogatni az is, hogy a lépések, kapcsolók, szörnyek, stb. hangját nem változtatták meg — hogy ez jó e, vagy sem, azt mindenki döntse el maga.

Elég nehéz helyzetben vagyok, hiszen nem könnyű így értékelni ezt a kiegészítőt. Megadom neki a 90%-ot, mert végig jól szórakoztatott, de



▲ Most repül a kismadár...!



az igazi értékét sokkal inkább jellemzik a különböző szempontok mellett található számok. Kicsit ugyanis kevéske ez a program, még egy kiegészítőhöz képest is, és ez mindenképpen rányomná a bélyegét az objektív értékelésre...

Azért az egyszerűség kedvéért álljon itt némi segédlet a Blue Shift végjátékához, bár azt hiszem, a megszallott Half-Life játékosok e nélkül is elboldogulnak majd, ha megveszik. Márpedig ők úgyis megveszik, függetlenül attól, hogy milyenre sikerült.

Ahogy én is.  
Meg te is.

VargaB.



Sierra / Gearbox Software  
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM): D3D, OpenGL

LÁTVÁNY  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE-HANG

✓ Half-Life  
atmoszféra  
fordulatos történet

X - pófátlanul rövid  
se új fegyverek  
se új szörnyek  
a grafika idején, még feljavítva is

90



**B**lack Mesa. Nem is csodálom, hogy nem hallottál még róla. A drágalátos kormány ugyanolyan titokban tüntette el, mint ahogy felépítette. Hogy én akkor honnan tudok róla? Talán már említettem neked egyszer, hogy régebben biztonsági őrként dolgoztam. Nem is annyira régen. Miért romboltak le? Történt ott egy kis... khm... incidens, hehehe... a „Lambda incidens” — ahogy ők nevezték. Na várj, kezdem az elején...

Ez is ugyanolyan szürke, átlagos napnak indult, mint a többi...

A szokott időben szálltam be a Black Mesa kutatóközpont belső személyszállító rendszerének kocsjába, hogy munkába induljak. A szokásos reggeli emberforratag fogadott: tudósok mászkáltak fel-al, mintha épp valami fontos dolguk lenne (azt gondolják magukról, hogy a magunkfajtaik felett állnak — nem szívlelem őket!), a biztonságiak pedig jól megszokott napi teendőiket végzik — őrt állnak a posztjukon vagy éppen a kávéban videojátékoznak, hehe...

A biztonsági szolgálat számára fenn tartott bejáratnál némi probléma adódott: az ajtó nem akart kinyitni. Az egyik kolléga segített belülről — rövid szenvedés után sikerült is kinyitnia, majd közölte, hogy ne nagyon csodálkozzak: úgy tűnik, a mai napon a technika ördöge igencsak rakoncátlan kedvében van; a számítógépes rendszerünk folyamatosan vacakol, semmi sem működik normálisan...

Az ügyeletes sem tűnt sokkal bizakodóbbnak és az információs pultnál balhézó prof (de rühellem őket!) jelenléte is azt mutatta, hogy valami tényleg nincs rendben — aggódni azért nem aggódtam, elvégre ez maradjon csak a technikusok gondja...

Lesiettem balkéz felé az öltözőbe, és a szekrényemből elővettem a sisakom meg a mellényem — egy magára valamit is adó biztonsági ember ezek nélkül nem állhat szolgálatba. Már csak egy valami hiányzott: a szolgálati stukkermem — lesiettem hát az ügyeletesőtől jobbra található lifttel a lövöldébe, ahol a pultnál megkaptam Glock 9mm pisztolyom. Benéztem a lőterre is, de nem gyakorlás céljából (jó vagyok én anélkül is, hehe), hanem hogy összeszedjek néhány tárlőszert a stukkerbe — a fejszék azt hiszik, az ember baromi nagy legény tizenhét golyóval, de ha egyszer tényleg történne valami, akkor kitörölnék azzal az egy tárral...

Az ügyeletről visszaérve már mai első feladatommal fogadtak: valami zűr van a G szektorban, és néhány tudóst le kéne kísérni — gondolhatod, mennyire odavoltam.

Kiléptem hát az ajtón, fel a lépcsőn, és a kolléga átengedett az üveges ajtón. Végigmentem a folyosón, ahol a mai szerencsétlenség-sorozat újabb „áldozatának” lehettem tanúja: egy panel elromlott az egyik vezérlő egységben, és egy technikus javában büttykölte. A G szektor felé vivő szállító megállójában egy öreg prof ingerülten közölte, hogy a kocsi csak akkor várjak, ha nagyon ráérek, a rendszerhibák miatt ugyanis nem igazán akar járni. Sebaj, gondoltam, és lemásztam a megálló végében található szervizlétrán, majd bementem a szemközti ajtón. A következő ajtó egy hordó torlaszolta le. Magamban átkoztam a személyzetet, miközben játszi könnyedséggel eltaszítottam az útból. Odabent vak sötétség fogadott, de szerencsére volt nálam zseblámpa, így ez sem jelentett akadályt. Felértem az átjáró hidhoz, megvártam, amíg elmegy a szállító (valami kék öltönyös, aktatás-kás ürge volt benne — biztos tárgyalni jött, vagy mit tudom én), és a gombbal leeresztettem a hidat. A túloldalon már várt a két tudós — jól le is szűrték, amire nem siettem jobban; anyátokat — gondoltam magamban.

Elindítottam a liftet lefelé, ám hirtelen vészjelzés hangzott fel, a világítás is elszállt, csak az a vörös fény maradt, amit a biztonsági áramkör generál, és amiről olyan érzése támad az embernek, mintha a pokolban lenne. Statikus robbanás, kiáltások, jajveszékélés, és a rendszer vészjelei hallatszottak — ahogy kinéztem a lift ablakán, láttam, ahogy az egyik kollégám veszettül lödöz valamire, de aztán egy elszabadult szállítóegység elütötte. A falakon kirobbantak az ablakok, és ahogy odakaptam a fejem valami, mintha valami furcsa, nem e világi lényt láttam volna a szemem sarkából.

Mielőtt bármit csinálhattam volna, a lift zuhanni kezdett — aztán minden elsőbűtől előttem...

## DUTY CALLS

Amint magamhoz tértem, és kinyitottam a szemem, megláttam, ahogy egy halott kollégám fölött valami furcsa, kutyára emlékeztető lény szimatolt, majd elszaladt. Elindultam a holttest felé, és felkaptam az utamban heverő feszítővasat — ezekkel a kis dögökkel ezzel is elbánok, a golyó meg még később jól jöhet — gondoltam. Lecsaptam az összes lényt, majd szétvertem minden lábát, amit csak találtam: szerencsém is lett, mert jó néhány tárat sikerült összeszedni a pisztolyomba, és egy konzolt is találtam, kis vörös kereszttel, ami képes helyreállítani fizikai állapotom. A kivezető ajtót sajnos lezárta a biztonsági rendszer: megke-restem hát a falon található biztosíték-dobozt, és ráhúztam a piszkavassal.

Az áram el is szállt, csak a vészfény, illetve lámpám segítségével tudtam tájékozódni. Leszaladtam az ajtóhoz, és kimentem rajta. Egy terembe jutottam, ahol az egész földet kiöltöztet sav borította, és valami fura, póféleg gombára emlékeztető lények ugrottak nekem. Elintéztem őket: igyekeztem óvatosan mozogni, mert ha ők vesznek észre hamarabb, rögtön rám ugranak — ezt hamar kitaláspasztaltam.

Ezután átugráltam a sav fölött, asztalról asztalra, jól kiszámítva az ugrásokat. Balra találtam egy ajtót — ahogy benyitottam, egy újabb dög rontott rám, de aztán le is feküdt. Én viszont megint csak szétvertem a lábát, hogy némi plusz felszerelésre tegyek szert — el is határoztam, hogy ezentúl mindig így teszek majd.

Felmásztam a szobában lévő létrán, és fent egy tudósba botlottam. Először örült, hogy lát, aztán nekem esett, hogy ez csak az ő búvóhelye, és én inkább menjek le a csatornába — rühellem ezeket a nagykosokat...

A csatorna felé vezető rácsos ajtó azonban zárva volt, így hát fentről az ajtó mögötti vegyi anyaggal teli hordóba lőttem párat, ami annak rendje szerint fel is robbant, kiszakítva az ajtót a tokjából. Az ajtón túl egy lifthe szálltam, ami áttemel a szemközti hidra. Ott is volt a kutyaszzerű lényekből, de ezúttal már valami mással is találkoztam — olyan szörnyek támadtak meg, amelyek elektromos nyálalapot lövelve sebeznek: igyekeztem a megfelelő pillanatban odébb lépni a lövéseik elől, és pár jól elhelyezett golyóval leterítettem őket. Bementem az északi csatorna felőli kis ajtón, ahol a lezárt kapuk kapcsolói voltak. Mivel az északi kapcsoló zárlatos volt, kinyitottam a délit. Ahogy előrefelé haladtam, még összefutottam pár szörnyecskével, de azok is feküdtek hamar...

Egy hidra jutottam, ahol a szemközti falon — elérhetetlennek tűnő távolságban — egy létra volt. A balra található karokkal szabályozva a felvonókat egy lépcsőt rögtönöztem: a kapcsolótábla tetejéről átugrottam az egyik liftre, onnan a nagy ládák tetejére, a ládákra a másik liftre, és végül onnan a létrára. Tovább mentem.

A sarkon túl újabb elektromos kálopokba botlottam, amik szokásukhoz híven a semmiből kerültek elő. Golyót nekik!

A sarokban a vastag csövek közt található egy lefelé vezető létrát, és folytattam az utam.

A fő csatornarendszerbe jutottam, egy elágazáshoz. A jobbra lévő ajtó mögött felmásztam a létrán, és elzárтам az ott található gőzcsapot, majd lemásztam a kicsit odébb található létrán, és az ott lévő csapot is elzárтам — így már nem

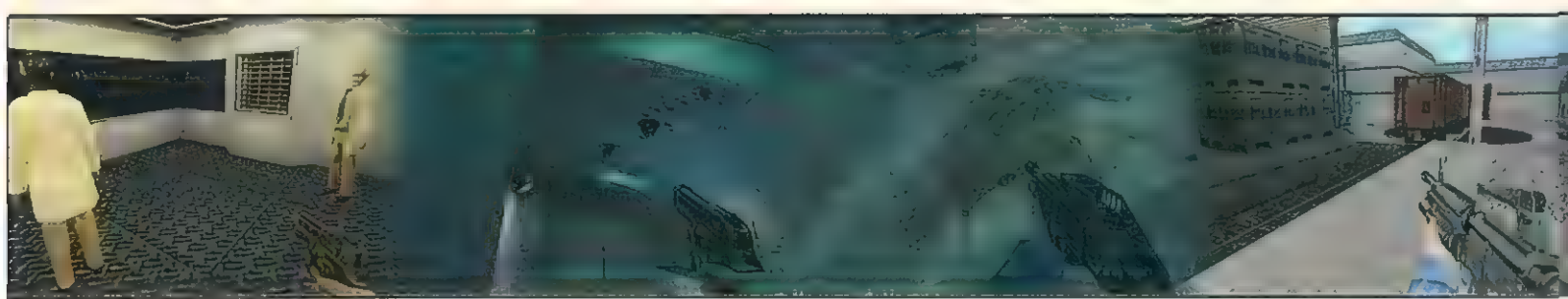
jelentett számomra veszélyt a csövekből kicsapó gőz. A lenti csap mellett továbbhaladva egy tudós holttestébe botlottam. Egy sörétes puska hevert mellette — fogalmam sincs, hogyan jutott hozzá, de csak áldani tudtam a sorsot, hogy az ő halálával a puska az én kezembe került. Felpillantottam, hogy egy rövidke fohászt eresszek meg az ég felé, és láss csodát: az égbolt valóban ott ragyogott felettem, egy aknanyíláson túl — igaz, a nyílás kétszáz méterrel felettem volt, és az itt lévő egyetlen létra elérhetetlen volt számomra, tudtam: ott van az a hely, ahol ki tudok jutni ebből a pokolból...

Visszamasztam a létrán, és továbbmentem arra, ahol nemrég még a gőz csapkodott olyan hevesen. Egy konzolt találtam a falon, és gyorsan helyreállítottam némileg megcsappant egészségi állapotomat, majd próbaképpen megnyomtam a nagy kapcsolót az ablaknál. A túloldalon leereszkedett a lift, és vele pár szörny is, ezeket a stukkermommal már messziről lekaptam.

Visszaíndultam a fő csatornarendszerben található elágazáshoz, és ezúttal a másik irányba mentem; fel a létrán, és végig az úton, míg nem különös látványba botlottam. Gusztaustalan, hűsös lények lógtak a mennyezetről, és valami kötélszerű lógott ki belőlük. Mivel ez semmi jót nem ígért, beléjük eresztettem egyet-egyet, de láttam, hogy már kezdik is újránöveszteni a kötélszerű csápjaikat. Gyorsan vettem egy nagy levegőt, és fejest ugrottam a csatornába. A víz alatt az egyik falon ráccsal lezárt nyílások voltak, de a legutolsó rács kitört — itt beúsztam, és megnyitottam a falon található csapot. A helység kezdett feltöltődni szennyvízzel, és a megemelkedett vízszintnek köszönhetően kijutottam a szoba peremére — persze mindvégig vigyázva, hogy azoknak a gusztaustalan csápoknak a közelébe se kerüljek. Átmentem a következő helyiségbe, és letaroltam az ott rontó elektromos szörnyeket. Ahogy elindultam a kivezető hídon, egy ugyanilyen dög materializálódott előttem, de a hid leszakadt előtte, és lezuhant. Nem tudom, hogyan csinálta a rohadék, de abban a szent minutumban a hátam mögött jelent meg újra, és minden reflexemre szükség volt, hogy egészségkárosodás nélkül kilyuggassam...

Mivel a hid leszakadt, leugrottam a vele párhuzamosan futó csőre, és azon mentem tovább. Ledurrantottam a plafonon lógó dögöt, majd szaladtam át a csövek között — ám ekkor szörnyű látvány fogadott. Velem szemben két ellorzult tudós marcangolt egy biztonsági őrt, aki végül a mélybe zuhant; isten nyugosztalja. Úgy tűnt, a kis pófétegszörnyek képesek átvenni az uralmat az emberek teste felett...





Ezeket a zombiszerű lényeket is megszabadítottam az e világtól, majd ahogy tovább haladtam, egy újabb, eddig ismeretlen lénybe botlottam: olyan volt, akár egy krokodil és egy polip ötvöze, ráadásul savat köpködött rám — de nem sokáig.

Leugrottam utána a vízbe, és óvatosan haladtam előre, de egyszer csak szörnyek egész tömege vetette rám magam. Keményen megizzasztottak, de sikerült mindet elpusztítanom. Átmentem a falból nyíló kis átjárón, és lelöttem egy újabb savköpőt, még mielőtt észrevett volna. Egy liftnél találtam magam, de ahhoz, hogy használni is tudjam, előbb fel kellett kapcsolnom az áramot a folyosó túlvégén.

Beszálltam a liftbe, és elindultam felfelé. Végigszaladtam a folyosón, és oda jutottam, ahol nemrég már lelöttem pár szörnyet a szemben lévő ablakból. Odalent a csatorna nagy sodrással csobogott, és tudtam, hogy a lent lévő nagy szűrőkereken nem juthatok át — hacsak...

Egy nagy tábla fennen hirdette, hogy a csatornába semmilyen gyúlékony vagy robbanásveszélyes anyagot ne dobjunk. Nosza, belöktém a fehér ládát az explosive felirattal, ami rendesen haza is vágta a lapátkerekeket. Leugrottam, és elúsztam a szűrő törről lapátjai között.

Felmásztam a létrán, és egy pillanatra az üté megállt bennem: odakentől valamiféle emberek kollégáim holttesteit dobálták lefelé szorgalmasan, miközben fennhangon panaszkodtak, hogy mindig rájuk marad a piszkos munka... Nem is időztem tovább, elindultam a folyosó irányába...

## CAPTIVE FREIGHT

A folyosó végén egy létra állt hívogatóan, aminek segítségével végre kijutottam a szabadba. Odafent tőlem balra egy katonai teherautó, jobbra pedig egy nagy kapu fogadott. Úgy gondoltam, a teherautó belsejének tartalma mindenképpen érdekes lehet, ezért azt pécéztem ki elsődleges célpontomnak — ehhez azonban előbb le kellett rendeznem azt a két mozgásérzékelős golyószórót, amik a járművet őrizték. A sziklafalakat fedezéknek használva ezt az akadályt is sikeresen vettem. A teherautó tartalma kárpótolta igyekezeteimért: rengeteg felettebb hasznos dolgot szedtem össze (tárak, gránátok, távirányítós bombák). A nagy kaput egyszerűen ki lehetett nyitni a kapcsolója segítségével, odabent azonban megint csak hullákra letem: egy Black Mesa tulajdonában lévő dzsip két utasára. Úgy tűnt, menekülés közben érte őket utol a vég. A földön találtam egy .357 Magnum forgótáras pisztolyt, melynek már tekintélyt parancsoló külseje is meggyőzött arról, hogy szerény, de annál hatásosabb tűzerőt képes biztosítani. Továbbmentem a folyosón, és a túlsó végén három

katonát láttam meg. Fogalmam sincs, hogyan kerültek ide, de szaladtam, hogy keblemre öleljem őket... veszttem.

Golyózápor, és némi gránáthajgálás fogadott, majd bezárták az orrom előtt a kijáratot. Szerencsémre a dzsip mellett találtam egy kis fülkét, amelynek ajtajáról leverve a lakatot egy újabb lejárathoz jutottam.

Megint csatorna!?

Az út odalent elég egyszerű volt: végig egyenesen, és minden elem körül szörnyet agyonlőni. Mindössze két zárt ajtó akadott az utamba, de ezeket is könnyen kinyitottam a mellettük lévő kapcsolóval, bár az egyiknél óvatosan kellett eljárnom, ugyanis a falak teljesen fel voltak forrósodva a túlnyomástól...

A folyosók végén egy lifet találtam, de valamiféle hatodik érzék sugallatára azért beleeresztettem párat az itt lévő gyúlékony anyagokkal teli hordókba — a megérzésem nem csal, néhány pöfeteg dög repült a levegőbe. Beüzemelttem a lifet, és felfelé vettem az irányt.

Odafent megint csak nyílt egyenesen kellett haladnom, végig a folyosón, leszálva minden szörnyet, de ezúttal néhány sérült elektromos vezetékre is vigyáznom kellett. A folyosó végén az egyik szörnynek szerencsétlenségemre sikerült berobbantania a plafont, így elzárva előlem a továbbjutást. Egy ládát kellett a leszakadt szellőzőnyílás elé tolnom, hogy legalább oda be tudjak mászni.

Sűrű sötétség fogadott, de a zseblámpám megint jó szolgálatot tett. Még így is csak lépésben tudtam haladni, hogy még időben észrevegyem a kis tetveket, amik egyfolytában az arcomba akartak ugrani. Nagy nehezen azért elvergődtem a szellőző végéig.

Amikor végre kijutottam belőle, nagy fegyverpogásra lettem figyelmes. Két terepruhás katona egy kis helyiség ablakát sorozta, de amint észrevettek, inkább engem próbáltak kilőni — amit persze nem hagytam, és kénytelen-kelletlen végeztem velük. A kis szobában egy Harold nevezetű ürgét találtam, aki már igencsak a végét járta — annyit azért még elárult nekem (amit már jómagam is gyanítottam), hogy a kormány a Black Mesara küldte a „takarítóbrigádot”. Ők azok, akik eltüntetik a tanúkat. A helyzet egy cseppet sem tűnt rózsásnak...

Harold azt is a lelkeimre kötötte, hogy keressék meg egy Rosenberg nevezetű manust, aki az itten kutatások feje, és talán úrrá tud lenni ezen az elszabadult poklon.

Továbbindultam az egyetlen ajtó felé, ahol némi ellenállásba ütköztem, de ezen a problémán az előbb elintézt katonától zsákmányolt MP5 Navy gépfegyver segítségével könnyedén túlléptem. Egy lépcsőházbba jutottam, ahol a katonák hangja már előre figyelmeztetett jelenlétükre. Óvatosan lopóztam fel a lépcsőn, majd hidegre tettem őket. A

lépcsőházból három ajtó nyílt, de csak a tárolóba vezető volt nyitva. Erre mentem hát, ám a tárolót elhagyva egy kisebb csapat katonába botlottam, akiket csak komoly tűzharc árán tudtam kivonni a forgalomból. Miután mindegyikük fegyverzetét felszedegtettem a földről, észrevettem, hogy a fal mellett lévő szemetes és autógumi halom segítségével el tudnám érni az első emeleti ablakot. Ehhez azonban előbb még haza kellett vágnom azt a fegyverest, aki az ablakból tüzet nyitott rám. Ezen a szinten végighaladva egy nagy hangárba jutottam, ahol újra csak komoly tűzpárbajba keveredtem a katonákkal. Szerencsére a bal oldali kis szobában található dobozokban jó néhány elsősegély csomag rejtőzött. Az egyik vagonban egy professzort találtam, aki hajlandó volt velem tartani.

Ahogy elindultam volna a hangárba, kivezető ajtón, újabb két katona állta utamat. Miután végeztem velük, és kiértünk a szűk folyosórról, egy kisebbfajta pályaudvarra jutottunk — az előbbi tudóshoz hasonlóan itt is találtam egy vagonba zárt profot, de a kiszabadításához előbb el kellett távolítani az ajtó előtt lévő nagy kábeltekercseket. A megoldás igen egyszerű volt: kilőttem a tekercseket kitámasztó ékeket, így azok elgurultak az útból. Már épp kereket akartunk oldani, amikor az eddigieknél még nagyobb számú osztag rontott be az állomás sarkában lévő nagy kapun. Nem volt egyszerű dolog hidegre tenni őket, de még ezzel is sikerül megbirkózni...

A katonák által kinyitott kapu felé vettem az irányt, és kerestülszaladtam a nagy folyosón. A folyosó végén pár újabb katonába botlottam, de nem igazán mertem nekik rontani, ugyanis a folyosó végén túl egy bazi nagy tank leste, hogy kidugom e az orromat. Nem dugtam — inkább megpróbáltam bentről leszedni az embereket. A placc bejáratánál lévő teherautóból szereztem meg az aknavetőmet.

Miután a katonák már feküdtek, ideje volt a tankkal is leszámolni. Egyfolytában mozgásban voltam, mert a nagy harci jármű igen lassan forgatta a csővét, így néhány pillanat alatt szétzúztam a gépfegyveremmel. Valamiféle raktárba botolhattam, ugyanis majd minden fegyverem löszereből elegendőt tudtam itt összeszedni, sőt, még egy aknavetőt is találtam. Balra volt egy ajtó, jobb ötletem nem lévén arra indultam tovább.

Majdnem ott is maradtam, mert az utolsó ajtó mögött egy mozgásérzékelős golyószóró fogadott, de lélekjelenlétemnek köszönhetően ezt is megúsztam. Most azonban megint elakadtam. Az egyetlen kijáratot egy vagon torlaszolta el, aminek néhány doboz, és négy gázpalack volt a rakomány. A megoldás persze kézenfekvő volt: miután a dobozokat szépen eltávolítottam az útból, egy gránát segítségével berobbantottam a palackokat, amik lyukat ütöttek a kapun. Odaát pár katona fogadott, de őket

hamar letudtam.

Egy újabb vonatállomás szerűségére jutottam. Balra egy kis helységben a kapcsolót megnyomva sikerült kinyitnom egy lezárt vagonarazst. A kar segítségével beállítottam a szintárcsát, hogy megfelelően összekösse a sínpart, majd a vagon elejéhez menve bemásztam a vezetőfülkébe, és kihajtottam a vagon. Már meg sem lepődtem, hogy egy tudóst találtam benne...

Még hozzá Rosenberget személyesen!

Tőle tudtam meg, hogy mi is történt itt ma pontosan. Egy titkos projecten dolgoztak, de valami nem úgy sikerült, ahogy tervezték, és megnyitottak egy dimenziókaput, vagy mit, amin keresztül átözlönthettek a szörnyek a Black Mesaba (mondtam már, hogy rühellem ezeket a tudósokat?). Az a Freeman nevű fickó, akit reggel is láttam a szállítókoscsin, úgy döntött, hogy felveszi velük a harcot — egészségére...

Nekem most sokkal fontosabb volt, hogy Rosenberget visszajuttassam a laborba, hogy véget vessen ennek az egész örületnek. Kár, hogy közben a katonák kíváncsi ránk zárták a vagon.

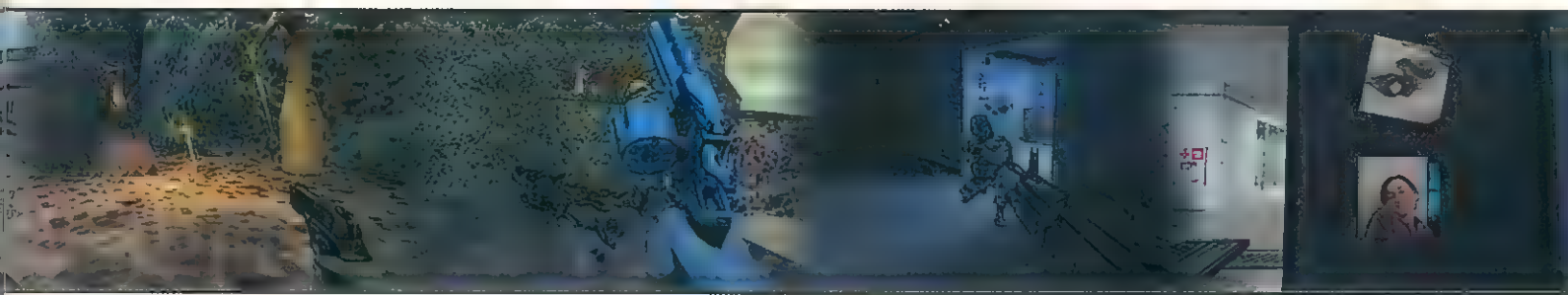
Rosenbergnek támadt az az ötlete, hogy bakot tart, én meg kímálok a vagon leteijére a szellőzőnyíláson keresztül. Így is tettünk, majd fentről leszedtem a fegyvereseket.

Mivel visszafelé már nem tudtunk menni, szóltam a profnak, hogy kövessen, és elindultunk a berobbantott kapuval szemközi ajtón át. Ugyanabba a házba jutottunk vissza, ahonnan erre keveredtem, csak ezúttal a harmadik emeletére. Leszedtem az utamba kerülő katonákat, miközben Rosenberg hűséges kiskutyaként követett. Ugyanoda kellett visszajutnunk, ahol Harolddal találkoztam nemrég, így hát az emelet végén leszaladtunk a lépcsőn a legalsó bejáratig. Rosenbergnél szerencsére nem kellett Harold hulláját meglátni, ugyanis a laborba vivő régi, lezárt lift aknája valamivel előrébb volt, egy falemezekkel lezárt fal mögött. Beszálltunk a liftbe, és elindultunk lefelé...

Amikor leértünk, előrementem felderíteni a terepet. Semmi gyanúsat nem találtam, így szóltam a profnak, hogy nyissa ki a tenyérasonosítóval működő ajtót. Szerencsére a rendszer még nem mondta be az unalmast, így követtem Rosenberget a laborba.

Odabent egy tudóst találtunk, aki lelkesen újságolta Rosenbergnél, hogy néhányan nekálltak újra üzembe helyezni a teleportert, aminek a segítségével kijuthatnánk a Black Mesából. Miután a prof ellenőrizte a rendszert, kisebb fajta előadásba kezdett, melyből csak annyit sikerült megértenem, hogy a teleportáláshoz szükséges energiát az idegenek bolygóján lévő forrásból nyerik — balszerencsénkre ez az energiaforrás éppen üzemben kívül volt. Annyikakaó azért még maradt a szerkentyűben, hogy





egyvalakit eljuttasson a rémek bolygó-jára, aki megpróbálja beüzemelni a forrást — természetesen a profengem spécizett ki erre a feladatra, így miután megnyitotta a Kaput, kénytelen-kelletlen elindultam életem legfurcsább utazására...

## FOCAL POINT

Semmi különösöt nem éreztem... Zöld villogás vakított el, de amúgy semmi — egyszerűen csak ott voltam.

Azokból a kutyaszerű lényekből rögtön nekem is esett egy pár, de leszedtem őket. A bolygó növényzete elég sivár volt: egy világító virág, és egy póklábra emlékeztető faféle, amely nem ártott rám szólni, ha a közelébe mentem. A másik érdekesség a bolygó gravitációja, mely a földinél lényegesen kisebb volt, így olyan helyekre is fel tudtam ugrálni, amire otthoni körülményeink között nem. Így jutottam fel a megérkezésem helyén lévő kőhídra is, amelyen végigszaladva bejutottam a bolygót keresztül-kasul átszelő barlangrendszerbe. Tiszttára, mint egy kisebb fajta labirintus — bár ez azért túlzás, hiszen eltévedni nem lehetett, így hát csak mentem az orrom után.

Sokszor ütköztem szörnyekbe is, de igyekeztem minél gyorsabban helyrerakni őket. Utánpótlást a Black Mesa kutatóinak hulláim mellett talált felszerelésekből szereztem, ha pedig nagyon legyengültem, beleálltam valamelyik kékesen ragyogó kis tavacskába, ami helyreállította az egészségi állapotom.

Szinte nem is lehetett elakadni, hiszen ha valami magasabb helyre kellett feljutnom, mindig volt a közelben egy ilyen nyershús szerű dombocská, amit dobantóként használva kilőttem, mint egy rakétát.

Néhál átgörhatatlannak tűnő távolságokat kellett áthidalnom, de az alacsony gravitációnak köszönhetően könnyedén átgátráltam a lebegő sziklák — egyszerűen pedig valami nagy, rájára emlékeztető repülő lény segített a továbbjutásban azzal, hogy villámszerű lövéseivel kidöntött egy nagy fát, amin keresztül eljutottam egy lejárathoz.

Rövid kóválygás után végül eljutottam az energiaforráshoz.

Néhány kutató hullája hevert itt is, meg egy pár elsősegélydoboz, és maga a szerkezet. Még jól emlékeztem a prof szavaira: először kapcsoljam be a generátort, majd miután felnyitott a kezelőpult dobozának teteje, mindkét potmétert csavarjam fel addig, amíg a kijelzőjük zöldre nem vált — így is lettem.

Abban a szent minutumban egy halom lény tűnt elő a semmiből. Felpattantam és tűz alá véve őket behátráltam a barlangba, de itt is volt már egy dög. Sorozni kezdtem, mire felrobbant, és ráomlasztotta a sziklamennyezetet az itt lévő készülékekre. Miután végeztem az utánam berontó lényekkel, óvatosan kiles-

tem a barlang száján. Két lufit láttam lebegni a levegőben, akik komótosan tüzet nyitottak rám. A forgótáras stukkerrel kellett pontossággal célózva két golyó fejenként elég is volt. Most már csak a balra lévő nagy szörnyeteget kellett elintéznem, aki valami idegen fegyvert használt ellenem, ami apró darazsakhoz hasonló lövedékekkel okozott elég nagy sebzést. Persze őt is elintéztam, mint láthatod, különben most nem lehetnék itt, hogy ezt elmeséljem neked, hehehe...

Most, hogy a forrás működött, ideje volt visszaindulni, hiszen Rosenberg figyelmeztetett, hogy nem tudja sokáig nyitva tartani az Átjárót. El sem lehetett tévedni — elég hamar visszaértem. Az Átjárónál újabb seregnyi szörny fogadott, de nem akartam túl sok időt szentelni kilyuggatásukra, ugyanis már hallottam Rosenberg hangját a Kapun túlról, hogy siessek, mert az rögtön bezárul. Az utamba álló lényeket még lehenteltem, aztán a hídról belevettem magam az Átjáróba.

Első tudom mondani, milyen jó érzés volt újra a Földön lenni, bár cseberből vederbe kerültem. A prof ugyanis közölte velem, hogy bár én sikeresen végrehajtottam a feladatomat, a teleportálót ellátó energiasejták közben kimerültek, és valakinek — igen, igen, megint nekem — le kell mennie a generátorházba feltölteni és felhozni a laborba egy újat. Egy lifthez vezetett hát és kiadta az instrukciókat.

Én meg csak bólogattam, aztán dühösen rácsaptam a lift gombjára az meghangos szisszenéssel elindult lefelé...

## POWER STRUGGLE

Ahogy leértem a felvonóval, egyből egy kollégám testéből lakmározó dög látványra fogadott. Miután megöltem, láttam, hogy az ajtó zárva van — jobbra egy kis lifttel feljutottam két másik ajtóhoz, de ezek sem nyíltak. Közben szemtanúja lettem, hogy egy ilyen elektromos szörny hogy öli meg a tudóst és a biztonsági őrt, akiket előttem küldtek fel az energiasejtákra. Semmit sem tehettem értük: vastag rács választotta el a két helységet, így még csak le sem tudtam lőni a rohadékokat. Úgy tűnt, semerre sem mehetek, ám a lenti zárt ajtó mögül zajt hallottam. Valaki elkezdte hegesztőpisztollyal elvágni az ajtókeretet — mint kiderült, katonák voltak. Miután végeztem velük, és behatoltam a helységbe, még egy pár katonát le kellett lőnnöm, míg el nem értem egy hidig. A hídon túl újabb ellenállásba ütköztem, de hamarosan folytathattam utam. Azonban újra csak zsákcukába kerültem. A folyosó kettéágazott: egyik irányban egy lezárt ajtó volt, előtte egy robbantó készülék, szakadt vezetékkel, a másik irányba pedig egy savas medence, a felette átívelő híd azonban leszakadt. A sarokban lévő fém hordót használtam vezetőként, hogy kipótoljam a gyűjtő-szerkezet hiányzó drótdarabkjait, majd a kart lenyomva berobbantottam az ajtót.

Odabent néhány szörny és egy rakat pófeteg fogadott, de végül eljutottam a medencét leeresztő csapig. Leengedtem a savat, majd visszaszaladtam meg nézni, hogy mi történt. A sav annak rendje szerint le is folyt, a benne lebegő hordók pedig leereszkedtek a medence aljára. A híd túlfelén néhány idegen materializálódott, őket messziről leszedtem, majd a leeresztővel szomszédos szobából lifttel lementem a medencébe. Sorba raktam a hordókat (a létra felett lévőket is felökdöstem), úgy, hogy egymástól egyenlő távolságban legyenek a híd két leszakadt vége között. Ezután újra megtöltöttem a medencét, majd átszaladtam a hordókon. Az ajtón túl pár szörnybe ütköztem, majd a hullájukon átlépve egy újabb, de ezúttal kisebb savmedence szélén találtam magam. A túlsó oldalon néhány katona harcolt a szörnyekkel, de én ügyet sem vettem rájuk, inkább aknavetővel leszedtem azt a nagy szörnyet, aki a nagy láda halom túlsó oldaláról igyekezett kinyírni azzal a méhecskeszerű fegyverrel. Óvatosan kellett átgátrálnom a ládákon, ugyanis egy eldől savas hordó is hevert itt.

Bementem a kis ajtón, és a lépcsőn elindulva egy újabb ajtóhoz értem — az itt örködő szörnyet is elintéztam, majd mindkét generátort bekapcsoltam a pul-ton található karokkal. Mivel nem volt kedvem újra átgátrálni a ládarakáson, ezért egész egyszerűen átvetettem magam a szoba melletti korláton. Már csak vissza kellett szaladnom a hordókon, egészen az előző hidig. A híd ezen oldala felől lévő fenti kis beugróban, ahonnan nem is olyan rég még egy katona próbált leszedni, be tudtam indítani a hidat, ami feljebbsúszott a rámpán, és így szabad átjárást biztosított a szemközti nyílásba. Ahogy átszaladtam, újabb szörnyek támadtak be, és még az is nehezítette a dolgomat, hogy a falon lévő nagy üvegablak túlsó oldaláról egy mozgásérzékelős golyószóró osztotta az áldást...

Végül is elértem az energiasejták töltő szobába, ahol az előttem felkúldott kollégámat találtam — még élt a szerencsétlen, de már az utolsókat rúgta. Elmagyarázta, mit kell csinálnom, de aztán már csak annyira telt az erejéből, hogy elmasszon a rácsos ajtó elől. Sze-gény ördög...

A rács melletti energiasejtát betölttem az ajtón át a töltőbe, majd megnyomtam a szerkezet kapcsolóját. Miután ezzel kész lettem, áttoltam a szemközti felvonóba, és elindítottam a liftet fölfelé. Más dolog nem maradt, így hát kimentem a baloldali ajtón, és visszamentem a lifthez, ami erre a szintre hozott. Elindultam vissza a laborba...

## A LEAP OF FAITH

Rosenberg lelkesedett! Én kevésbé, de ez nem zavarta őt abban, hogy újra a segítségemet kérje — üzembe

akarta helyezni a teleportert, hogy a Black Mesa kerítésein túlra juthassunk. Visszamentünk a teleportálóhoz, és amíg ő a számítógéppel bütykölt, nekem be kellett kapcsolnom a főkapcsolót — felmásztam hát a sarokban a létrára és a főkapcsoló helyiség közti falon lévő csaphoz, és eltekernem, hogy normalizáljam — két dög termelt elő a semmiből, de őket gyorsan elintéztam, és szaladtam vissza a helyemre. Most már minden működni látszott. Az átjáró megnyílt, és a két megmaradt tudós sorban besétált a Kapuba. Az én feladatom annyi volt, hogy a helyiség ablakánál lévő piros kapcsolót megnyomjam, amikor világítani kezd. Már csak Rosenberg és én voltunk hátra; ő ment elsőnek. Előtte még biztosított, hogy mindent betáplált a rendszerbe, és én csak nyomtam meg a gombot a megfelelő időben, aztán sétáljak bele az Átjáróba.

Amíg vártam, katonák hangja ütött meg a fületem — a szoba melletti ajtó mögül jött. Pont akkor rontottak be, amikor megnyomtam a gombot. Villámgyorsan leöttem őket, aztán rohantam az Átjáróhoz, de addigra a katonák már lent is benyomultak. Véres tűzharc kezdődött pár lépésnyire a szabadduláson, és mikor elcsendesült a fegyverropogás, én is beléptem a Kapuba...

Odakint találtam magam, a szabad ég alatt...

Rosenberg, Walter, és a harmadik professzor már ott vártak rám egy céges terepjáróval. Én mégis olyan furcsán éreztem magam: nem tudtam megszogni, és a szemem előtt valami zöldes fény táncolt...

...Villanás.

Az idegenek bolygóján vagyok, a semmi közepén. Sehol egy élőlény — minden olyan békés, csöndes és nyugodt... Ez lenne a halál...?

Újabb villanás.

A Black Mesa — egy raktárszoba. A falon lévő rácson át látom a katonákat, és hallom, miről beszélnek. Az egyik azt mondja, hogy sikerült elkapniuk Freemant...

— Hol a test? — kérdezi az egyikőjük rádión.

— A test? Milyen test??? — mindketten nevetnek.

Villanás...

Vége lényeg megérkeztem. Rosenberg hálálkodott még egy sort, miközben Walter leverte a lakatot a szabadság és béke felé nyíló kapuról. Végül mindannyian beszálltunk a dzsipbe, és a hátunk mögött hagytuk ezt az elátkozott helyet. Örökre (?).



# The House of the Dead 2

Megint egy bőr a zombikról. Hányadik is....????

**K**egyetlenül húzza az ember hátát a táska, pedig nem is volt annyira nehéz, amikor elindultam otthonról. Kezdődik a tanítás, és én szenvedhetek vagy nyolc órán keresztül.

Mégis van értelme kimozdulni otthonról, hiszen ha kihagyom a tízórait, és elfelejttem befizetni az ebédpénzt, akkor valószínűleg jutni fog egy kis mellékes az ifjúsági klubba. Az a csodák tárháza. Az egész terem tele van varázslatosabbnál varázslatosabb játék automátákkal, ahol akár egy egész napot el tudnék tölteni, anélkül, hogy megünném. Már alig várom, hogy kipróbálhassam az egyik legnagyobb kedvencemet, amely a Virtua Cop névre hallgat. Legalább száz órát töltöttem már előtte, de egyszerűen képtelen vagyok megenni. Biztos, hogy nem csak én vagyok ezzel így, mert akkora a tömeg a gép környékén, hogy külön embert állítottak mellé. Ő felügyel a rendre, és mindenkinek csak egy menetet enged gyűrni, hiszen ha többet nyomnánk, akkor sosem kerülne a többiek a gép közelébe. Tudom, hogy marhaság, amit teszek, már a nyaralási pénzem is mind beledobáltam. A legnagyobb álmom mégis az, hogy egyszer addig játszassak vele, amíg végleg meg nem unom."

Nem, nem. A fenti néhány sor nem az én emlékirataimból származik. Szerencsére akkor, amikor a Virtua Cop berobbant a játéktér világába, én már sikeresen kinőttem a játékszenvedély eme válfajából. Viszont a kis történetecske igaz. Az egyik jó barátom

tíz éves fia adta elő, miután a család összes pénzét „ellőtte”. Szó se róla, tényleg igéző játék volt a SEGA VC-ja, mivel jómagam is nekigyürköztem egy-néhány alkalommal. Természetesen nem a játéktérben, hanem a saját gépem előtt tettem mindezt, én ugyanis nem voltam hajlandó öt-hat percért száz forintokat fizetni mások gazdagítása céljából. Meg ne kövessetek érte, ha rosszul tudom, de úgy emlékszem eme program volt az első igazán ütős a piacon (mármint a maga műfajában). Anno a megjelenése idején tisztára ki voltunk tőle akadva, főleg ha ott virított a gépünkben a még etalonnak számító voodoo I-es is. Aztán egy kicsivel később megjelentek a számomra semmitmondó Japán cégek (nem a CAPCOM-ra gondolok) által készített kopintások. Ezek aztán úgy vonzották a megszállottakat, mint döglött ló a legyeket. Volt közöttük jobb-rosszabb is, de a VC mindig VC maradt. Aztán jött a folytatás a House of the Dead személyében, mely még szebb grafikájával és izgalmas játékmenetével taszította le a trónjáról a régi uralkodót. Mivel mindkettő SEGA program volt, ezért nem kellett tartani a viszáltyól. Sajnos a játék PC-s verziója már nem sikerült annyira fényesen, a játéktér változatnak a nyomába sem ért (szerény véleményem szerint). Hangulata, grafikája és a játékmenete is igencsak árnyéka volt a „nagy testvérnek”. Ezt követte aztán a Typing of the Dead, amit a mai napig is csak egy rossz viccnek tartok. Néhány hónappal ezelőtt azonban feltűnt a HOTD

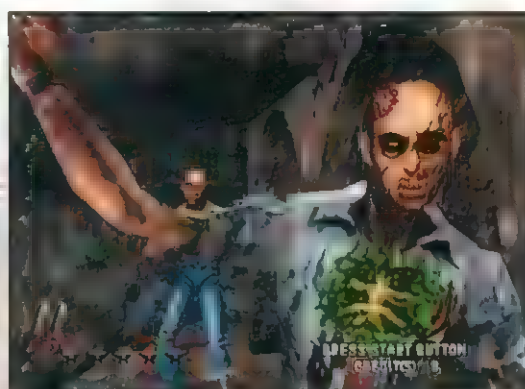
▲ Csak nem a vágópistya a Favágókiból???

2. Volt szerencsém kipróbálni, és a maga nemében kellemesen csalódtam benne. Ott, akkor azt hittem, valami gyenge „bőr-lehúzást” kapok majd. Hát nem így történt. Tilkon máris a progi számító-gépes megjelenését vártam, vajon ugyanolyan jó lesz-e

az is? Hát most eljött a pillanat.....

**Bajjós szelek...**

Amint kvártam a másfél percnyi installációs időt, rögtön a szemembe ötlött a játék viszonylag nagy mérete. Csak nem belepumpáltak valami durva textúra mennyiséget a gameba? Esetleg került bele



▲ Jó a fényképarcod

mindezzel végeztünk is. Könyörgöm, legalább egy szerencsétlen grafikai kidolgozottság pontot építettek volna be. Mi a ráknak vesz az ember GeForce-ot meg TNT II Ultrát, ha az áhított program egy S3-as kártyán is szebben mutat. Ha már itt tartunk,

akkor nézzük meg közelebbről is a dolgot. A vilá-



gon semmi sem változott meg az előző részekhez képest.

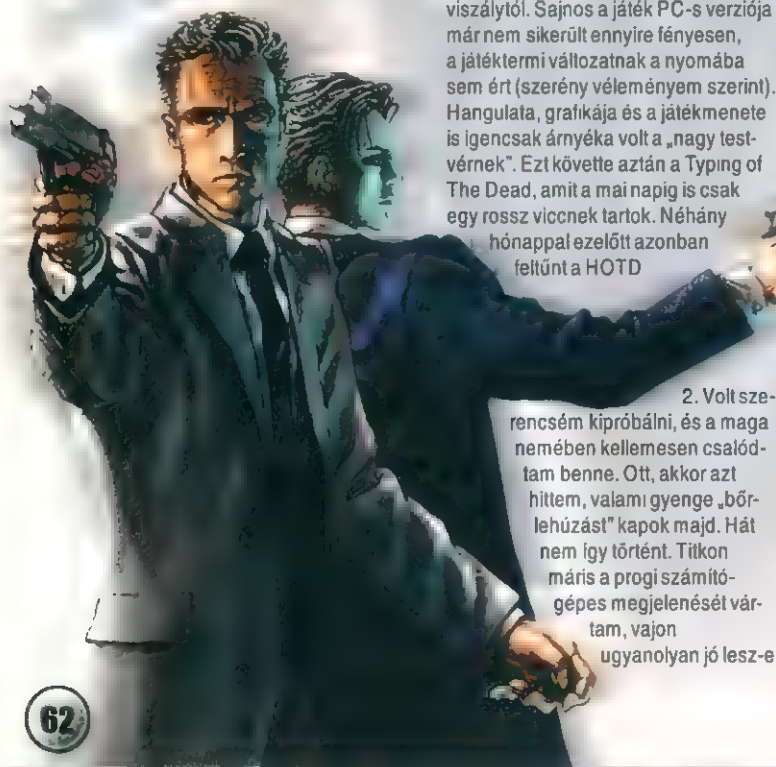
Akár a VC-ot játszanánk zombis kivitelben. A karakterek, talán ha ötven polygonból állnak, míg a háttér kinézete sem éri el azt a bizonyos minimális szintet. Mindennek a legnagyobb előnye, talán csak a szédítő framerateben érzékelhető. Erre az egyre aztán tényleg nem lehet semmi panaszunk.

néhány nagyobb újítás is? Aztán klikk, és mint mindig jöhetett a hidegzuhany. Kérem szépen, hát hol a fenében van már megint az options menüben a grafikai beállítás pont. 640x480-as maximális felbontás. Emberek, ha jól tudom most 2001-et írunk, vagy tévednék? Egyedül a joystick és a fénypistoly beállítási lehetőségeit nyálazgathatjuk végig, ezen kívül az égvilágon semmit sem konfigurálhatunk be. Minden automatikusan kerül kiválasztásra. Azt meg sem kell már említenem, hogy a videóvezérlőt is magától keresi meg

a progi. Az oregebb driverekkel felszerelt játékosok nyugodtan kezdenek rettegni, mert a játék olykor nem nagyon akaródzik D3D-ben futni. A belső menü talán még ennél is silányabb, ha nem röheje-sebb. Játékmód-választás, legyen vér, ne legyen vér, nehézségi fok és



▲ Tiéd a kerék, enyém a rádió!







Néhol már olyan érzése van az embernek, mintha bélyeget nyalt volna. A szörnyű csak az, hogy mindez a játszhatóság rovására megy. Mind a játékmódok, mind a történet és annak menete is megegyezik az előző résszel.



Előnék itt van mindjárt az Arcade mód, amihez azt hiszem, nem kell külön kommentár fűzőm. Testvérek között is körülbelül tizenöt perc alatt végig lehet játszani az egész programot, pláne, ha könnyebb fokozatra állítjuk azt. A következő az Original mód. Itt már viszonylag kiszélesedik az amúgy igencsak vékonyka keresztmetszet. A különbség mindössze annyi, hogy

hetünk eddig fel nem fedezett helységekre. Hogy mindezt megtettézzék, még beépítettek nekünk néhány keményebb fődögöt is. Ezekkel csak a pályák végén találkozunk (arcade módban), de itt néhol kettő is felbukkan közülük egyazon szinten belül. Nem kell nagyon tartani tőlük, hiszen mindig megkapjuk a gyenge pontjukat tartalmazó infót, így a legkeményebbet sem tart tovább egy percnél megpurciantani. Amint tapasztaltam, az Original módban a játékmenetet is fűszereztek. A kameramozgás itt sokkal gyorsabb és célratörőbb, jóval többször van lehetőségünk az egyébként csak pillanatnyi időre felbukkanó „bónuszdömpingek” kiaknázására. Aki az előző résszel találkozott annak már ismerős ez a téma. Jó pár lehetőségünk van az életfontolunk és a folytatási lehetőségeink felfozgatására. Az eszement sipákolással menekülgető civileket általában egy halom zombi üldözi. Nosza, toljuk le őket némi expanzív löszér segítségével, és ha szerencsénk van, akkor nem csak a „Thanx” szócska lesz a jutalmunk. A kedves civilek néhanapján megajándékozhatnak minket egy egészségügyi dobozkával, mely kökémény egy ponttal növeli az életérőnket jelző pilácsok mennyiségét. Aztán ha elég ügyesek vagyunk, és az össze-vissza csámborgó kameramozgást leszámítva célozni is tudunk, akkor nem árt minden tereptárgyba beleküldeni egy-egy skulót. Itt főleg a

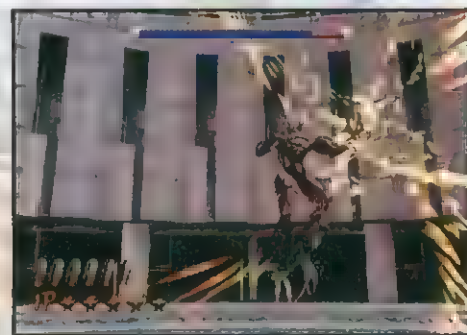
Mindazon jelentkezők, akik rendelkeznek némi Typing of the Dead előélettel, ezen stuff révén Deja-vu szerű élményanyagra számíthatnak. A két progí ugye-  
nis mind grafikus, mind történeti szempontok szerint is meg lehetős hasonlóságot mutat. Ám; míg a Typing of the Dead során gépelő készségünket vo-  
lynk kénytelenek kamatoztatni, a House of the Dead 2 az eredeti mítosz hagyományait őregbíti — mint az a cíkből — feltételezésem szerint — ki is derül.  
Felvetődik a kérdés: mennyire fair dolog egy lényegében változatlan grafikus  
alapokon nyugvó stuffot készíteni eladni? Ezt azonban döntse el mindenki maga.  
Írányított manipuláció következik: egy valamirevaló zombivadász gyűjteményéből a sorozat egyetlen darabja sem hiányozhat. Konklúzió: Vroooarrrhhrrroo!!!  
— IBANG! — alungvá ...

nagy horodokra, fadobozokra, cserépedényekre, a polcokra felhányt dobozokra érdemes pazarolni a golyót. Egy pöttynyi életerő, extra élet, vagy pénz-mag is előkerülhet belőlük. Ez utóbbi azonban semmire sem jó, ugyanis csak a pontszámunkat tudjuk növelni vele. Azt hiszem ennek nem sok az értelme, na már az utolsókat rúgjuk. Bár a leírásban szerepel, de jómagam sehol sem bukkantam rá az állítólag felvehető automata, vagy több lövető pisztolyra. Állítólag a Japán verzióban gépfegyver és gránátvető is szerepel. Mindezeket vagy nagyon jól eldugták, vagy én voltam túl békés az előkerítésükhöz. A Training mód már a nevében hordozza, hogy mire is való. Kise nagyon érdemes próbálni, mivel csak gyakorló részeket tartalmaz, és még azokat is csak a legegyszerűbb fokozaton. A Boss mód már a gyakorlottabb játékosoknak lett kitalálva. Csak a főellenségekkel szál-leszembe ezen a fokozaton. Mind-egyik jóval keményebb, mint a játékban, mozgásuk sebessége is gyorsabb, nagyobb, akárcsak az élet-erejük mennyisége. Teté-zésképpen még időre is megy a dolog. Minél gyorsabban adjuk be a kúpot, annál nagyobb bonuszban részesülünk, amit természetesen tovább vihetünk a következő szintre is.

Ahogy a legelejeén elkezdtem, semmi újdonság. Megint egy bőr a százszor lerágott csontról. Az elején még úgy ahogy elmegy a dolog, de jómagam képtelen lennék hosszabb időre lekötni magamat vele. Ha legalább a grafikán csiszoltak volna egy keveset és nem az 1991-es szinten tartás, akkor azt mondom, egye-fene, mégiscsak dolgoztak rajta valamit. Itt azonban semmi sem történt. Minden maradt a régiben, csak lecseréllék a történetet egy még gagyibbra, aztán rajzoltak pár új textúrát.

Sajnálom, hogy kedves Uriel koma ennyire húzza a száját a THOTD kaposán, pedig ha nem ez az a játék, amittől fel tud menni az ember adrenalin szintje a csillagos égig, akkor semmitől. Mert hangulata nagyon ott van a program. És ez a játéktérmi életérzés bizony számomra inkább pozitívum, mintsem negatívum. Az pedig, hogy nem lehet a felbon-táson változtatni? Nem egy olyan kaliberű probléma, ami egy ilyen szórakoztató játékot nagyban elronthatja. És mivel lett volna jobb az 1024\*768? Semmiben. Ja, és szerintem itt is a Mortal Kombát fele effektust kéne alapul venni; miszerint a kettes kihozza maximumot. Ki bizony.

8800 Peter



meg hátteret és mehet a boltba az egész. A legnagyobb szívfájdalmam megint az, hogy elpazaroltak egy rakás időt olyan projectre, melyet jobb lett volna elefelejtani (de legalábbis hanyagolni). Ilyenkor idéződik fel a szemem előtt a Mortal Kombat széria, amiből az első még szuper volt, a második a maximumot hozta ki az egészből, az ez utániak pedig inkább megmosolyogtatták az embert, mint szórakoztatták.

-Uriel-

www.sega.com

Empire Interactive/ Sega

PII 533 (PII 300), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!

L'ÉTÉ VANY  
LÉTSZEMTŐSÉG  
SZÁVATÓSSÁG  
ZENE-HANG

- ✓ - egyszer még hangulatos
- ✓ - jó, pergős zene
- ✓ - viszonylag könnyű
- X - igen gyorsan megunható
- X - semmi újdonság
- X - csomány grafika

60



# Gilbert Goodmate



## Jópajti Jankó Jönni Varázsgomba

**P**hungoria már azokban az időkben is hasonló megnevezésnek örvendhetett, mikor még a város egyetlen lakójának sem voltak sejtései a minden valamirevaló mesebírodalommal járó negatív hozadékokról. S noha a köztisztletnek örvendő Madame Zyz, kristálygömbjén keresztül valószínűsíthetően sanszos lett volna betekintést nyerni a Phungoria pusztja létét veszélyeztető elemek soraiba, a bírodalom ügyeletes Hókuszpókja — aki itt Karn néven domborít, s viszonylag könnyen felismerhető az éjfekete köpönyeg sötétjéből parázsló, tűzvörös szemek révén — végső soron belekezd világhódító tervei megvalósításába. Mikor a városbeliek értesülnek a csalfa mágus üzenetéről, felismerik az egyetlen lehetőséget: a romlott lelkű varázstudót minden áron meg kell fékezni.

Igen ám, de vajon hány mindenre elszánt, félelmet s rettegést szembekacagó hősoszlopot tudhat sorai között Phungoria lakossága? A helyzet még gyászosabbnak tűnik, mintha senki sem vállalkozna Karn megfékezésére. Akad egy jelentkező, aki több évtizedes újságkihordó pályafutását óhajítja megtűszerezni a Karn elpusztításával egyet jelentő, elképzelhetetlen hőstettel, ám Phungoria bölcsei s a szemlélő előtt sem lehet kétséges: ez a Marvin nevű fickó hiába is bújik talpig csőrömpőlő páncélba, míg a kardot hosszas gyakorlás után is csak annak hüvelyével együtt képes kirántani az övéből. Phungoria sorsa, olybá tűnik — továbbra is meg van pecsételve.

Mit lehet tenni? Mégiscsak el kell szalajtani ezt a Marvin gyereket, már csak Isten Útjai Kifürkészhetetlenek alapon is — nem elképzelhetetlen, hogy Karn egyetlen s

legfőbb félelme a hüvelybe bújtatott kardok rettentő közelsége — így Phungoria szakrális questet aggat Marvin nyakába, aki a velejéig romlott varázstudó erődtítménye felé veszi — csak a pátosz miatt — roppant lépteit. Midőn hősünk megközelíti a mágus körzetét, a mindenre elszánt varázstudó dob egy látványos belépőt jobbról, és: megkezdődik a sorsfordító ütközet. Marvin, életében először kitűnően vizsgálja kard-előrántás tárgykörben, ám minthiába: Karn egy rutinszerűen elmormolt bűvigé révén használhatatlanná teszi a mívés fegyvert — Marvin a földre zuhan, míg Karn sötét

alakja felé magasodik, hogy szentségtelen ajkaival szentségtelen ártó varázslatokat olvashasson a jobb sorsa érdemes újságkihordó fejére. Mint azt a módfelett magasrópítú akciófilmek tetemes hányadában megfigyeltettük, a földre került elem ilyenkor hajlamos utolsó másodperceit a közvetlen környezet feltérképezésével tölti, hátha fellel valamit, amit az opponens fejéhez lehetne csapkodni kétszer-háromszor. S lőn — Phungoria Isteneinek kegyessége folytán, ott figyel Marvin mellett aaaa:

### Gomba

...melyet Marvin azonmód ki is szakajt a földből, hogy aztán annak segédelmével egy tanítani való jobbcsapottat helyezhessen el Karn fekete kámszájának sötétjébe. Ennél már csak a konklúzió lehet meglepőbb: Karn rövid úton elhalálozik. Marvin megittasult csatakiáltásokat hallatva érkezik vissza Phungoriába, a mágus elpusztításához használatos Gombát lobogtatva az ünneplő tömegek orcájába. Ezen napon, sőt e pillanatban üti fel fejét a Phungoria további sorsát, ha úgy tetszik: főbb társadalmi berendezkedettségét meghatározó Gombakultusz. A népek hajlamosak a Gombában, nem pedig a Gomba forgatásában jeleskedő Marvinban látni a Megváltót, így a Király jóváhagyásával minden évben megrendezésre kerül a Gomba Fesztivál, s hogy

a Szentséges Ereklýe mindörökké a hozzá méltó dicsőségben pompázhasson, a város főterén azonmód fel is emelik a Gombapiedesztált. Phungoria Királya s a kormányzat így minden évben kirója egy arra érdemesült lakosnak a létező legnagyobb meg-



▲ — Ne félj, Arver! Neked már semmi bajod sem lehet...

igen keményet a Gombaörzök kobakjára. Nagyapánk időlegesen átlényegül bionikus konzervdobozzá, míg a galád elem, mint az elvárható: magához szólítja a Gombát, majd távozásba lép.

Gilbert rövid úton konstatálja: itt ő most nem "csak" nagypapája leütésének, de a Gomba elrab-



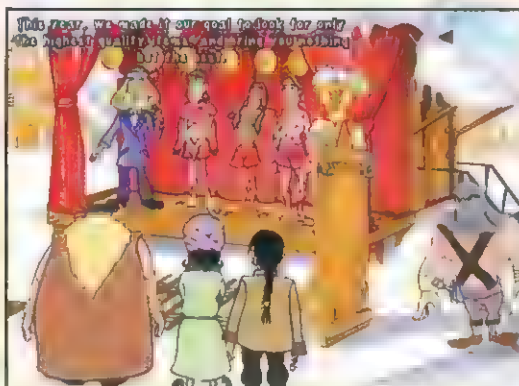
lásának is szemtanúja volt — egy valamirevaló unoka pedig, aki ráadásul Phungoria lakosa is egyben, azonnal akciózni kezd, ha efféle dolgokat lát — úgyhogy lehet akciózni, az irányítás innentől fogva a miénk.

### Old School Adventure

Noha a kézzel rajzolt, point & click alapú kalandjátékok halálát megéneklő fórumok s egyének elégedetten (?) szemlélhetik az állítólagos



▲ — Képes vagy megfőzni a Gombát?!  
— Miért, azért van...



▲ Ez szinderabnak is rossz, nemhogy képalírásnak.

tiszteltetéssel járó feladatot: a Gomba Örözőjének szerepkörét.

Telnek, múlnak az évek — aztán úgy adódik, hogy egy Abraham Goodmate nevű, bölcs öregembert jelölnek ki a Gombaörzői posztra. Örül is neki az ember erősen, s lelkiismeretesen gondozza, öntözi az Ereklýét az év minden reggelén s délutánján.

Az a reggel is úgy kezdődik, mint a többi: Abraham Gilbert nevű unokája a lakhelyükül szolgáló, hegyormon épült takaros kis házikó magasságából kémleli a város főterét az erre szolgáló távcső segítségével, s a

következő borzalmas jelenetet kell látnia a szerencsétlenné iljonnak: a Gomba körül szorgoskodó nagypapa mögött egy módfelett kétes alkat körvonala tűnik fel, aki a kezében tartott, képtelen méretű samu — ez afféle megtermett kalapács — segítségével ráver egy



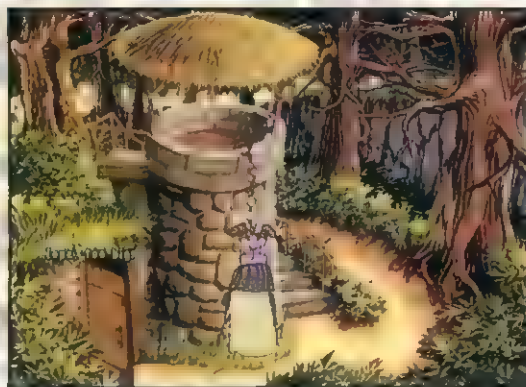


új adventure irányvonalnak felfogható, Cryo-motorral fűtött egyéjszakás darabokat, azt hajlamosak elfelejteni: a Monkey Islandekhez, Grim Fandangohoz, avagy immár a Gilbert Goodmate-hez hasonló művek elkészítése sokszorosan több időt s energia befektetést igényel a fejlesztőtől, mint tucatnyi kifeszített textúra megalkotása, majd ezek: tárgyakkal való teleszórása. Így nem különösebben meglepő, ha a jól sikerült point & click darabokhoz képest minden színvonalat nélkülöző Arthur's Knights első epizódja után szűk fél évvel már jön is a folytatás — ott van a szerkesztőségben, csak éppen senkinek sem kell. Így tehát alapvető hiba lehet a point & click stíl temetése: noha kétségtelen, hogy a műfaj képviselői a már említett fejlesztési idő hossza révén jóval ritkábban örvendeztek a rajongók köreit, az ezek felépítéséből származható szavattossági idő, sőt rendszerint a



színvonal is fényévekkel ráver az új generáció — hah! — képviselőire.

A neten fellelhető fórumok, kritikák, s egyáltalán nem utolsó sorban: a rajongók világosan megfigyelhető, s igen magas fokú elragadtatása is azt jelzi, hogy az adventure játékos továbbra is a point & click alapú darabok nyújtólésében találja a legtöbb örömet.



▲ Im: Erik, a Bátor — a rózsaszín selyemklott részletkérdés.

Mindennek révén rendkívül áldásos fordulat a svéd műhelyekben keltelt Gilbert Goodmate megjelenése, hiszen a stuff már most, keltezése után egy héttel is lázban tartja a játékos társadalmat, egyúttal rámutatván, s felbátorítván a többi kiadót s a fejlesztőket: a point & click alapú, "dialógusterhes" darabok továbbra is igen kelendők. Pláne egy ilyen kiélezett, béna műkalandoktól szennyes piacon, mint az említett Arhur's Knights, avagy a szintén e hónap derekán keltezett, ám most

kényszerűen kimaradt Road to India — amit ugyan végig lehet tolni, de aztán semmi mást nem érzünk, mint enyhe álmodást.

Így a szakma számára remélhetőleg komoly inspirációs példa-



▲ — Egy nap megérted: egy vagy az Univerzummal.  
— Jaja. Van még ilyen füstölőd?



▲ — ...és azt tudja, hogy: "...a macska farka belelóg a levesbeee..."

tétel válik majd a Gilbert Goodmate-ből — erre egyébiránt minden esélye meg is van, köszönhetően a műfaj alapvető hozzáadékaiknak, mint a gazdagon mért, s szerencsés esetben minőségi humor, illetve a már említett dialógusok, melyek tekintetében a svéd csapat — pókerpórával mondhatjuk — kitűnően domborított.

Így elmondható, hogy a Cryo műmotorral szerelt, harmatgyenge adventure ivőlevek áradatának közepén, a lehető legjobb időben érkezett Mr. Goodmate — akkor, amikor igazán szükség volt rá. S mivel az újság vége felé mellékeljük a komplett megoldást, végszóként csupán három hintet hintek el:

1. Csak akkor használj a leírást, ha máshogy nem megy!
2. Mindenkinél löj ki minden létező topicot a dialógusok során!
3. Reszess az érzéstelenítés mentes gyökértöméstől!

by GyZ

Prelude/Fasttrak  
P266 (P166), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LATÁNY  
LÁTEZTETŐSÉG  
SZAVATOSÁG  
LEJTE-MÁK

9  
10  
9  
10

✓ - Kitűnő sztori,  
humor, és karakterek. És különben is: végre egy vérből, rajzolt point & click.

X - gáz videók  
- az alapvető mozgásminták kivételével darabos animációk

96

A program-irányítása a Curse of Monkey Islandból megismert kezelési módszer szerint alakul: akik ismerik a koncepciót, innentől fogva aligha szorulnak bővebb felvilágosításra. Amik nem — most figyelmezzenek, mert csak egyszer mondott el. Szóval: mozgass, a pointerrel egy kijelölhető objektumra, majd mintegy fél másodpercen keresztül gyakoroljunk presszót a görgős adatbeviteli eszközökhöz, majd jelöljük, ha kézzel konfiguráció esetén ez a jobb oldali gomb is lehet. Siker esetén egy a már említett Curse of Monkey Islandból megismert interaktív menü jelenik meg, mely különböző pontjára mozgatható a görgős adatbeviteli eszköz mutatóját, a gomb-könyvedém történet, mindegyik felengedésevel deklarálhatjuk a kijelölt objektummal végrehajtandó cselekményt. Például: alanyunk egy szelet Snickers csokoládé, az interaktív menü felső része így a csokoládé szelet megvizsgálására szolgál, míg annak középső régiója — az objektum profilja révén — annak megízlelésére. Alul tudjuk magunkhoz venni a jóféle Snickers csokoládé felhasználás céljából. Faj a lábod? Nem is ismerlek...



# Ismerető The STING!

## Besurranás mesterfokon

**L**ivre Noire.

Ha valaki járatos a filmek világában, vagy a francia nyelv mélységeiben, az minden bizonnyal tisztában van a két szó jelentésével. Na jó, a mozis hasonlat egy kissé sántít, hiszen jobban fedte volna a valóságot, ha azt írta: Film Noire — na így már ismerősebb?

A Film Noire műfaj legjellemzőbb vonásai a fekete-fehér látványvilág, a karakterisztikus szereplők (tökös férfiak, buta, de csábító „végzet asszonyai”), valamint a helyszín és a kor, amelyben a történeteket elhelyezhetjük: többnyire az 50-es évek Amerikája, azon belül is valamilyen gyárkéményfüstös nagyváros, vagy óceán parti, bűntől fűledt hely. Ha valaki még ez alapján sem tudja hova tenni a dolgot, az minden valószínűség szerint nem látott még ilyen mozit — ebbéli hiányosságát könnyedén pótolhatja, ha egy estét végigül a TCM adása előtt, mely adó előszeretettel tűzi műsorára az ilyen stílusú filmeket.

Na most már tényleg csak egy kis ugrásra (és egy kis francia tudásra) van szükség, hogy a Film Noire-től a Livre Noire-ig jussunk. Hadd segítsék: a „Livre” szó franciául könyvet jelent... oké, látom, leesett.

Szóval a fentebb említett mozis műfaj irodalmi megfelelője a Livre Noire — annak minden sajátosságával és jellemzőjével. Jóllehet, a Film Noire már kiment a divatból (bár Phillip Marlowe eseteit még rendre műsorokra tűzik a magyar adók is), a Livre Noire még ma is töretlenül népszerű a világ szerzői körében,

olyannyira, hogy más műfajok képviselői is előszeretettel alkalmazzák a stílus nagyjainak vonásait — köztük olyan hírességek, mint a horror koronázatlan királya, Stephen King, aki saját bevallása szerint is rendszeresen plagizál a Livre Noire mestereitől.

De mivel mi nem irodalommal foglalkozó magazin vagyunk, így e kis kitérőnk után lássuk hát, mily módon kapcsolódnak a fentebb leírtak ezen ismerető témájához, a The Sting!-hez.

Korábban már említettem egy írásomban, hogy a „rosszak” (bűnözők, bérgyilkosok) életét bemutató játékok manapság egyáltalán nem mennek ritkaságszámba. Ezek a programok azonban leginkább napjaink alvilágát igyekeznek bemutatni, legyen szó akár a gettók vagányairól (Kinpín), akár a felsőbb érdekek által vezérelt „bűnöző elitről” (Hitman). Így nagy hirtelenjében csak a Gangsters-t, és annak szintén ezen számunkban bemutatásra kerülő folytatását tudnám megemlíteni, amelyek elszakadnak ettől a tendenciától, és igyekeznek megcsillantani valamit a bűnözés aranykorának patinájából is.

Jóllehet, a The Sting! nem merül el az alvilági élet legmélyebb bugyriában, a készítőik mégis ezt a korszakot választották a játék hátteréül. A helyszín egy füstös, lepattant város, Fortune Hills, valamikor az 50-es évek környékén.

Itt tengi életét Matt Tucker, a kisstílű bűnöző, aki jobb híján besurranó tolvaj képességeinek kamatoztatásával igyekszik jobb mederbe terelni megélhetését. Hála ez irányú, nem mindennapi adottságainak, egyre népszerűbb és ismertebb lesz a város alvilági köreiben — neve lesz a szakmában.

A túlzott önbizalom azonban sosem vezet jóra — Matt saját magába vetett hite figyelmetlenné és óvatlanná teszi hősünket. Így történhet meg, hogy a városka rendőrei akció közben lefűlelik Mattet, és oda kerül, ahová minden jobb érzésű hithű keresztény kívánná őt: a helyi kóterbe.

Évek telnek, évek múlnak, míg egy szép napon hősünk büntetése is lejár: ám egy percre se hagyjuk, hogy a rács mögött töltött évek csep-pest is változtassak volna Matt társadalmi normáin. A fegyház kapuján túl már várja őt egykori munkaadója, és bizony nem sokáig kell Mattet gyözködnie, hogy ott folytassa karrierjét,

ahol abbahagyta. Mivel azonban Matt utolsó fellépése óta jó pár év eltelt, újra nevet kell szereznie a szakmában.

És itt kapcsolódunk be mi a történetbe.

### Back to Business

A The Sting! nem az első ez irányú próbálkozása a Neo Software fejlesztőgárdájának — a program valójában nem más, mint a német nyelvű Clou második része. Az alapkonceptió igen egyszerű: adott hősünk, a besurranó tolvaj, és adott egy nagy rakás kirablásra váró épület. A fő feladat ezen potenciális célpontok kifosztása. Szerencsére azonban teendőink nem merülnek ki ennyiben.

A rablások megtervezése mellett gondot kell fordítani csapatunk megszervezésére is, hiszen sok esetben nem leszünk képesek egyedül kivitelezni az akciót. A szakma fortélyainak ismerete sem igazán elég célszámok nélkül, melyeknek beszerzését, pótlását szintén nekünk kell intéznünk. Nem is beszélve egy jármű bekalkulálásáról, ami nélküli bajosan tudnánk elszállítani zsákmányunkat a tett színhelyéről.

Lássuk tehát sorban:

### A betörőkesztély

Minden valamire való besurranó tolvajnak szüksége van bizonyos szerszámokra, amelyekkel hatékonyabban és gyorsabban tudja munkaköri teendőit végezni. Hősünk már a játék kezdetén összeszed a munkaadója által kibérelt kis kóterben egy feszítővasat és egy fejszét, de a kezdeti néhány kisebb lélegzetvételű akció kivételével ezek igencsak kevésnek bizonyulnak.

Legegyszerűbb szerszámunk tehát a feszítővas (Crowbar). Ajtók, ablakok, szekrények, asztalok, vitrinek feltörésére egyaránt alkalmazható, bár használata elég időigényes. Hátránya, hogy sérülést okoz a kezelt felületen, valamint elég hangos is — valamint igen

nehéz, ami lényeges szempont, mivel Matt teherbírása is véges.

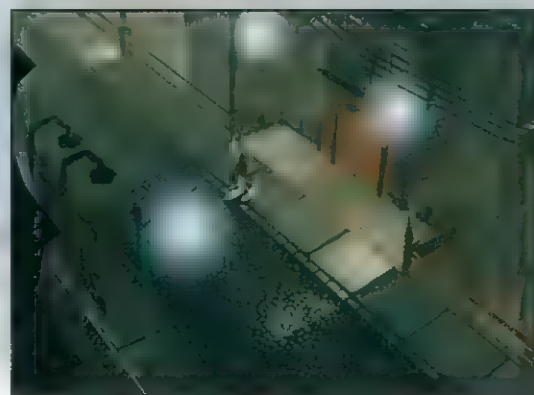
A fejsze (Axe) némiképp drasztikusabb eszköz, bár lényegileg a feszítővasnál ismertebb célokra alkalmas, csak kicsivel hatékonyabban. Hátulütője, hogy még a feszítővasnál is jóval hangosabb és nehezebb, ráadásul drágább is nála.

A kézi fűró (Hand Drill) a széfek felnyitására bevett célszerszám. Nem túl hangos, viszont ez is sérülést okoz a felületen — ugyanakkor pótolhatatlan eszközünk, mivel ez az egyetlen, amit a páncélszekrények felnyitására

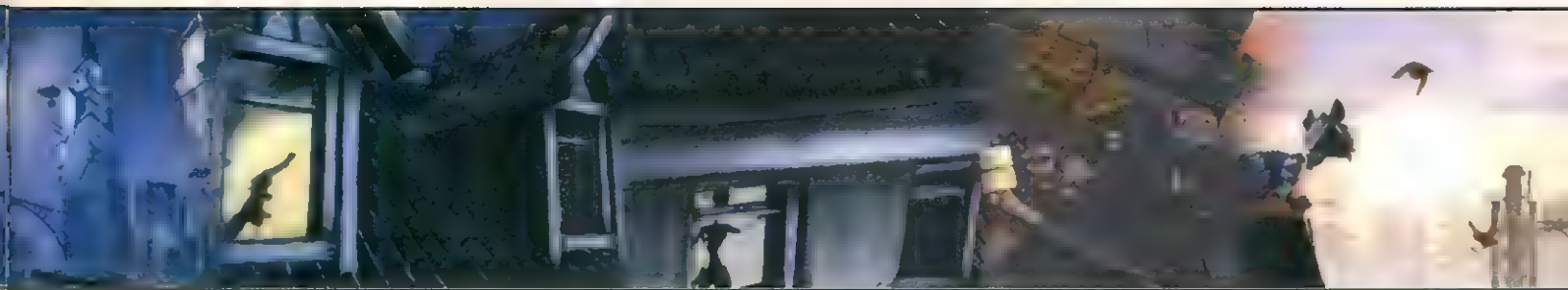


bevetethetünk.

Igen hasznos felszerelés az álkulcs (Lockpick). A legkülönbözőbb záruk felnyitására használhatjuk, zajtalan, és sérülést sem hagy. Ugyanakkor nagyon kevés használatból tönkremegy, így sűrűn pótolni kell. Ennek ellenére nélkülöz-







hetetlen a betöréshez, révén ez a leggyorsabb zárnító eszközünk. A súlya is elhanyagolható.

A forrasztópáka (Soldering Iron) szintén elmaradhatatlan, lévén egyedül ez alkalmas a riasztók hatástalanításához. Zajtalan, gyors, és nem hagy nyomot.

Minden szerszám megvásárolható a helyi szerszám-kereskedőnél (egy Hardware feliratú üzlet — a térképen könnyen meg lehet találni). Mivel a szerszámok a használatból elkopnak, ezért



minden betörés előtt érdemes ellenőrizni állapotukat, és szükség esetén újat vásárolni belőlük — igen kellemetlen tud lenni, ha az akció kellős közepén mondja be az unalmast legjobb barátunk, az álkulcs...

A szerszámok használatára még bővebben kitérünk a tervezés taglalásánál.

Fontos megemlíteni még a járműveket is. Minden akcióban szükség van egy járgányra, amivel a betörés végén elhagyjuk a helyszínt, és elszállítjuk a zsákmányt. Kezdetben volt megbízónk ellát minket egy kis sárga kocsival, ennek teherbírasi kapacitása azonban elég kicsi, például hősünkön kívül még egy személyt már el sem bír. Kézenfekvő tehát, hogy minél hamarabb érdemes egy nagyobb teherbírású járgányba investálni. Ezt az autók kereskedőnél tehetjük meg, ahol több különböző

tulajdonságú, és persze eltérő árkatóriájú jármű közül csemegézhetünk.

Mivel minden embernek megvannak a korlátai — így hősünknek is —, a kezdeti betörések után már egy-két dolgos baráti kéz segítségére is szükségünk lesz. Elsőként adódik a velünk egy motelben lakó volt cellatársunk, aki egyébiránt nagyon szívesen elkalauzoi minket a városban, de szívesen részt vállal bármilyen betörésben is. Más társakat is szereztünk a helyi bárokban körbenézve: minden egyes karakternek megvannak a maga képességei, így a hely és a körülmények ismeretének birtokában könnyen kiválaszthatjuk, hogy kit szeretnénk az adott akcióra felbérelni (igen, felbérelni, hiszen nem csak a munkából, de a zsákmányból is kikérlik a részüket).

Ha valamely karaktert erősen favorizáljuk, úgy lehetőségünk nyílik képességeit kedvünkre fejleszteni (némi RPG beütés) — ennek mibenlétét szintén hamarosan taglaljuk.

Elég az hozzá, hogy a csapatmunka elengedhetetlen! A legfontosabb épületeket már ismertettük, egy kivételével — ami talán a legfontosabb mind közül: ez pedig az üzér háza. Minden rabolt értékét itt tudunk pénzmaggá változtatni, valamint a zsákmányolt pénzt is itt tudjuk tisztára mosatni. Szerencsére igen közel található a szerszámkereskedőhöz, így rögtön a zsákmány eladása után elintézhethetjük betörőkészletünk karbantartását hazafelé menet.

### Evribádi bí kül — disziza ráberi!

Lássuk tehát a program érdemi részét: a betöréseket. A kis motel-szobában, ahol lakunk, az íróasztalunkon található egy személyi számítógép. Ennek segítségével tudjuk lépésről lépésre megtervezni az



akciót (New Plan).

Először is ki kell választanunk, milyen épületet szeretnénk kirabolni — a játék kezdetén ez a dolog teljesen lineáris, tehát a program sorban kínálja fel az épületeket, a későbbiekben azonban már némi választási lehetőségünk is van, mivel ilyenkor már egyszerre több épület közül válogathatunk. Itt némi információt is kapunk az adott épületről, illetve a benne található értékekről, valamint a küldetésben összeszedhető minimum és maximum összegeket. A minimum összegzése elengedhetetlen a rablás sikeres végrehajtásához — a maximum értelemszerűen az összerabolható legtöbb érték.

Ha kiválasztottuk az épületet, el kell döntenünk, hogy milyen kocsival szeretnénk megközelíteni és elhagyni a helyszínt, valamint elszállítani a zsákmányt. Itt a már megvásárolt járgányok, és kis sárga kocsink közül válogathatunk, értelemszerűen minél nagyobb a kocsik teherbírása, annál inkább beférünk csapatostúl, zsákmányostúl.

A következő lépés a csapat összeállítása: Matt ugyebár alaptól adott, rajta kívül maximum három segítőt szervezhetünk be. Lényeges, hogy csak annyi embert vonjunk be, amennyi tényleg szükséges — főlöskéges ugyebár több felé osztani a zsákmányt, mint ahány felé muszáj.

Utolsó előkészületi lépésként már csak a csapat felszerelése van hátra: ezt a kis csavarkulcs ikon szimbolizálja balra lent.

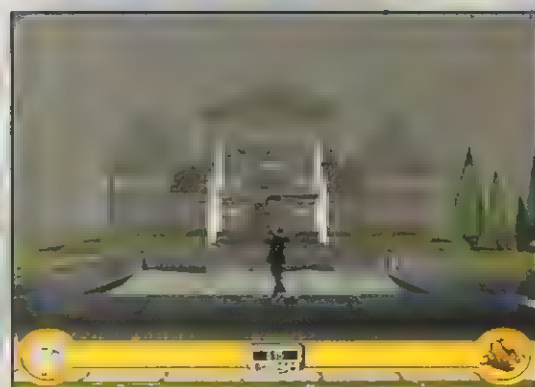
Minden egyes ember maximum három tárgyat vihet magával. Lényeges, hogy csak olyan szerszámokat vigyünk magunkkal, amire szükség lesz, illetve amire szükségünk lesz, azt vigyük magunkkal!

Ez már csak azért is fontos, mert ha túlterheljük embereinket (ezt a karakter alatti sáv mutatja), akkor a zsákmányt már nem tudják magukhoz venni.

Miután meggyőződünk róla, hogy minden készen áll egy jó kis rablásra, akár bele is vágathatunk a dologba.

Érdekes megvalósítás, szó se róla... Talán leginkább egy filmforgatáshoz tudnám hasonlítani.

A képernyő alján található kezelőgombok segítségével fogjuk megtervezni az akciót. Az igazat megvallva elég nehéz ezt így, látatlanban elmagyarázni, de azért megpróbálkozom vele. A könnyítésként először az egyedüli akció megtervezését mutatom be. Tehát adott a kezelőszív — akár egy médialejátszó programé is lehetne: tekerés legelőre, egy akcióval vissza, felvétel, lejátszás, egy akcióval előre, tekerés leghátra. Mi nyomjuk csak be a felvételt szimbolizáló gombot, ilyenkor tudjuk hősünket irányítani, a már megszokott point & click módszerrel. A cselekvés végeztével



▲ A te házad az én váram





▲ A legújabb partnerem — megyünk a porcelánboltba rabolni

az idő megáll, így biztosítva, hogy a terv végrehajtása során az akció folyamatos legyen.

Amennyiben akadályba ütközünk, a jobb oldalon lent látható hátszákra kattintva hívhatjuk elő Inventorynk, majd a megfelelő szerszámot kiválasztva kifeszíteni az ablakot, megbuherálni a zárat, vagy éppen megfújni a páncélszekrényt. A már feltört ajtók, szekrények kinyitását — csakúgy, mint a játék során bármikor — a jobb gomb kattintással előhívható menüből a kézre klikkelve hajthatjuk végre (a másik két ikon a beszélgetés, és a megvizsgálás). Így vehetjük el a tárgyakat is, kivéve, ha azok bent vannak valamiben (pl. egy fiókban), mert ez esetben előbb bele kell nézni az adott bútorba (nagyító ikon).

A lejátszás gombot akkor kell használni, amikor azt akarjuk, hogy cselekvés nélkül menjen az idő — például, ha ki akarjuk várni, hogy egy őrs elszálljon. Ilyenkor addig telik folyamatosan az idő, amíg bele

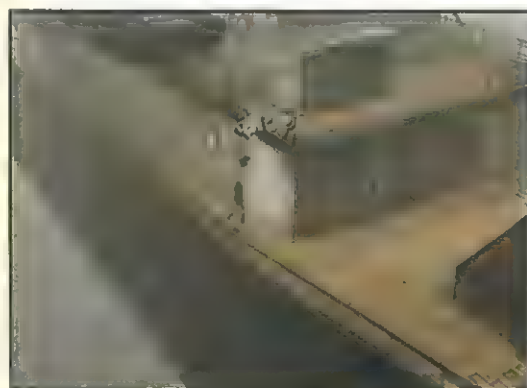
nem kezdünk egy cselekvésbe, vagy amíg meg nem nyomjuk az ilyenkor stop gombbá változó felvételt.

Ha a tervezés során elszúrunk valamit, akkor a fent említett „egy akció vissza” (a felvétel mellett balra) gombbal tudjuk sorban visszapörgetni cselekedeteinket.

A maradék gomb használata ezek után, azt hiszem, értelemszerű.

A dolgok némileg megváltoznak, amikor egy csapatot irányítunk: ilyen esetben az

Ha kész vagyunk a tervezéssel (legalábbis azt gondoljuk), ideje élesben is végrehajtani a betörést. A számítógépünk menüjéből a Start Plan opcióra kattintva már élvezhetjük is az előadást. Hőseink automatikusan eljátszák a tervezés során előírt szerepeket, akár egy filmben. Ha minden rendben lezajlik, a kis csapat megpattan frissen szerzett zsákmányával, mi pedig nyugodtan hátradőlhetünk — valószínűbb azonban, hogy a tökéle-



tesnek látszó tervbe valami hiba csúszik, és kezdhethetjük újra a tervezést (Edit Plan).

Lássuk tehát, hogy milyen buktatók állnak előttünk, és hogyan tudjuk ezeket elkerülni.

Az örök: minden egyes helyszínen találkozhatunk olyan személyekkel, akik az épületet vigyázzák — ide sorolhatunk minden egyes embert, hiszen ha bárki meglát minket, egyből lebukunk, mert még a szállodavendégek is azonnal riadót fújnak láttunkra.

Szerencsére ők megszabott útvonalon járnak, még ha ez néha nem is tűnik egyértelműnek. Ezen kívül periferikus látószögüket is észleljük, így velük szemben a megfigyelés és a megfelelő időzítés a legjobb megoldás. Ne féljünk a tervezés során visszapörgetni a cselekedeteinket, ha úgy érezzük, gázos a dolog — még mindig jobb, mint újra tervezni az egész akció.

Kicsit problémásabb, hogy az örök bizonyos ajtókat, illetve tárgyakat folyamatosan ellenőriznek körűjük során. Itt már nem számolhatunk a szerencsével, muszáj pontosan időzíteni, ez az egyetlen megoldás a lebukás elkerülésére. Hogy némi időt nyerjünk, nem árt mindig a célnak legmegfelelőbb eszközöket használni. Egy zárt ajtót például ki lehet nyitni egy kézi fúróval is, csak éppen jóval tovább tart, mint álkulccsal.

Alapjában véve elmondható, hogy ha a tervezés folyamán szánunk elég időt a terep feltérképezésére, és az örök mozgásának kitapasztalására, akkor már csak valami apró banánhéjon csúszhat el a dolog.

## Összegzés

Ahogy azt a screenshotokon is láthatjátok, The Sting! a rajzfilmszerű képi világot helyezi előtérbe — engem leginkább a nyolcvanas évek elejére jellemző francia képregényekre emlékeztetett. A megvalósítás full 3D, a karakterek mozgásától egész Fortune Hills kiépítéséig

nagyon meggyőző és hangulatos. Sajnos a teljesen 3D-s játékokra jellemző textúra illesztési hibák itt is sűrűn előfordulnak, és nekem speciel az is nagyon bökte a szemem, hogy a főhőshöz képest mindenki más jóval kevésbé kidolgozott.



Sajnálatos módon az egész játékra jellemző a kiforratlanság: a kamera néha teljességgel használhatatlan, és a készítőik rengeteg ziccert kihagytak, amit ez a téma ad — ugyanakkor az olyan részletekre, mint a karakterek képességeinek fokozatos fejlődése (minden elvégzett betörés után a résztvevők legtöbbet használt képességei fejlődnek) tudtak elég figyelmet fordítani. De említhetném azt a bosszantó dolgot is, hogy az örök sokszor még a látómezejük legszélein túlról is kiszűrnak, de ha egy lépéssel mögöttük nyitunk ki egy ajtót, arra oda sem bagóznak.

Ez a kettősség az, ami elég hamar letörte kezdeti lelkesedésemet a The Sting! iránt — annak ellenére, hogy még így is nagyon jó, egyedi programnak tartom. Azok a fránya hibák, felületességek egy kis odafigyeléssel könnyedén kiküszöbölhetők lehetnek volna...

Minden hibája ellenére a játék valahogy mégis odaszorítja az embert a monitor elé, amikor újra és újra neki-fut ugyanannak a küldetésnek — és ez a The Sting! legtöbb pozitívuma: nem pumpálja az adrenalin, inkább gondolkodtat, logikára és kombinációra ösztönöz.

Befejezésékképpen szeretném a lokalizáció híveit is megörvendeztetni egy hírrel: a The Sting! hamarosan magyar nyelven is megjelenik, „A nagy balhé” címmel — remélhetőleg a magyarítás jól sikerül majd, és sikerül megőrizniük a játék egyéni hangulatát.

VargaB.

JoWooD / NeoSoftware

PII.600 (PII.300), 128MB RAM (64MB RAM), CD3D!

LÁTVÁNY  
LÁTSZATÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENE-HANG

-nagyon király zene  
-egyedi alapok  
-hangulatos

-kiforratlan, felületes munka  
-nem lehet csajokat lezárítani az utcán

86



# ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- ABIT TH7 RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 128MB RDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- GeForce MX200 64MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet



- Intel Pentium4 1400MHz
- 40GB merevlemez
- On-Board AC'97 hangk.

**229.900 Ft**

- Intel Pentium4 1700MHz
- 60GB merevlemez
- SoundBlaster Live! hangk.

**299.900 Ft**

**XPLORER** egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Pentium III processzorral. Az egyik leggyorsabb videokártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényt méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium III 933MHz
- Matsonic 7177C alaplap
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- On-Board AC'97 hangkártya

**149.900 Ft**

- Intel Pentium III 1000MHz
- ABIT BX133 RAID alaplap
- 256MB SDRAM
- 40GB merevlemez
- SoundBlaster 128 hangkártya

**189.900 Ft**



XPLORER

- Intel Pentium III processzorral
- Ultra DMA100
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- GeForce2 MX200 32MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet



**BASE** számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitással a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzorral
- 52x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

**89.900 Ft**

- Intel Celeron 733MHz
- Riva TNT 2 Pro VGA 32MB
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- Fax modem 56kbps V90

**109.900 Ft**

BASE

**GERICOM**  
mobile world

*Elegancia, praktikum,  
klmagasló  
teljesítmény!*

- 15" TFT (1024x768) kijelző
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- 2x USB, Infrared Port IrDA 1.1
- AC'97 hangkártya, Sztereó hangszórók
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 369mm x 384mm x 175mm, 7.9kg

- Intel Celeron 800MHz
- 128MB SDRAM
- 30GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

**399.900 Ft**

- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 40GB UDMA HDD
- 8x DVD ROM

**479.900 Ft**



FRONTMAN LCD PC

**AKCIO - SEGA DREAMCAST JATEKGEP 29.992FT + AFA!!! - AKCIO**

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00. Szombat-Vasárnap: 10.00-18.00.  
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10.00-18.00.  
Áraink az AFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.  
ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

Faxbank: 2-333-090, 147789

**ACOMP**



# Asterix Mega MADNESS

## Gall kakasok, szárnyaljatok!

**T**agadhatatlan tény, hogy a bor, a sajt, és Brigitte Bardot mellett a franciák egyik legnépszerűbb importcikke a stöpszi Asterix, oldalán elmaradhatatlan, kétajtós szekrény természetű cimborájával, Obelix-szel.

Kismillió képregény, jó néhány rajzfilm, és egy egész estét betöltő mozi, igazi sztárok felvonultatásával — körül-belül így áll a mérleg, legalábbis a szerint, ami kis hazánkba is eljutott ebből a legendából.

Jómagam még valamikor a nyolcvanas évek elején találkoztam először a kis gall falu hebehurgya lakóival, akik maroknyian szembeszálltak a római igával, hogy ország-világ szeme láttára szégyenítsék meg még magát a nagy Cézárt is, miközben ragyásra vertek minden egyes útjukba kerülő római légionáriust. Akkoriban csak az Alfa, és még néhány hasonló „underground” magazin hasábjain lehetett velük találkozni olykor-olykor (Lucky Luke-kal egyetemben, akit a magyar fordító igen frappáns módon Villám Villnek keresztelt át) — és mivel az öregem igen komoly gyűjtője volt ezen lapoknak (ő, hol vagy ma már, jó Robur...), akarva-akaratlan is a kezem ügyébe kerültek néha — ez persze a gall rebelliseken kívül a gyakran címlapra kerülő, korai Boris Vallejo műveknek (és az azokon pózoló bogyós-fáros szíreneknek) is köszönhető volt, de ez már egy másik történet...)

Nem lehetne azt mondani, hogy a szerkesztőséget elárasztják az Asterix névvel fémjelzett játékok, de azért időről-időre felbukkan egy-egy ilyen program — így történt ez most is, és én az eddigi Asterix stufoknál tapasztaltak alapján kissé gyanakodva vettem a kezembe az anyagot. A kezdeti benyomások

azonban kellemes csalódással szolgáltak.

Az Asterix Mega Madness afféle játékgyűjtemény — egy verseny, ahol a kis gall falu lakói hivatottak eldönteni egymás közt, ki is a legerősebb, legrátermettebb, legügyesebb mindannyiuk közül. A játék során napról-

többiekénél hamarabb. Ennek van néhány módosulata is, amikor ugyanebben az erdőben kell minél több vadkant lecsapni, de van itt még versenyfü-



napra kell megküzdeni a többiekkel, a lehető legkülönbözőbb versenyek folyamán — amennyiben



sikeresen felülmúljuk a többieket a nap során (ehhez három számban kell összesítve nyernünk), máris átléphetünk a következő napra.

### És hogy milyenek is ezek a versenyek?

Nos, néha némiképp bugyuták, néha igen ötletesek, de abban mindegyik megegyezik, hogy elsősorban az ügyességünkre és reflexeinkre lesz szükség a teljesítésükhöz. Akad olyan verseny-szám, ahol gerelyvetőbe tárazott rómaiakkal, kalózokkal és tehenekkel kell kilőni egymást, de van olyan is, amikor az erdőben szaladgálva kell a falu druidája számára a gyógyfűveket begyűjteni — természetesen a



tás is (katapulttal megtámogatva), evezős verseny, és még egy csomó minden, mi szem-szájnak ingere. Személyes kedvencem a versenyevés volt

pot összeállíthatunk, és mindezt akár ketten is játszhatjuk egyszerre, osztott képernyőn.

A program grafikájára sem igazán panaszkodhatunk, bár a karaktereket mintha egy kicsit kevés poligonból építették volna fel. A zene és a hangok viszont némiképp időtlenek lettek — bár ez egy ilyen jellegű játéknál nem annyira kiváló hiányosság.

A problémák igazándiból a játék kezelhetőségével vannak. Az irányítás szisztémája teljesen jó és egyszerű — a problémák ott kezdődnek, amikor azon kapjuk magunkat, hogy a karakterünket egyszerűen nem tudjuk oda irányítani, ahová akarjuk, vagy amikor a már fentebb említett egyensúlyozó versenyben a fejünk feletti manuskript nélkül lepottyan, vagy beleakadunk egy nem is létező terepadályaiba, és az emberke megint csak leesik — bosszantó...

Ennek ellenére — ha sikerül megszoknunk a kezelhetőség eme furcsaságait — igazán szórakoztató kis anyaggal volt dolgom. Nagy kár, hogy semmi olyat nem hordoz magában, ami kiemelne a hasonszóró programok közül.

Így — sajnálatos, de — pár nap játék után, jobb híján, feledésbe merül...

VargaB.



▲ Reméljük, a bal oldali pajzstartó emberke még kitart egy kicsit...





# 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**,

akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

**Következő számunk tartalmából:**

Hunter (PS)  
Ring of Red (PS2)  
Armored Core 2 (PS2)  
Shadow of Memories (PS2)  
Red Faction (PS2)  
Oni (PS2)  
Sonic 2 (DC)  
Stupid Invaders (DC)  
Stunt GP (DC)  
Coaster Works (DC)  
Pokemon Stadium 2 (N64)

## EZ ÁM A NAGY SZÁM

### 1 év meg 6 szám



**Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott**

**korábbi számunk!**

Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című, havonta megjelenő folyóiratot ..... példányban, ..... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:.....

Cím:.....

E-mail:.....

Ajándékba a ..... számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ..... számok egyikét.

**A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:**  
**576 KByte (Comgame Kft.)**  
**1389 Budapest Pf. 132**



# EZ ÁM A NAGY SZÁM

## 1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az

**576 KByte-ra,**

9552 Ft helyett

mindösze **6999**

Ft-ért tiéd lehet a

következő évfolyam,

továbbá **6** általad kiválasztott korábbi számunk

**Ez már bárkinek megéri. Neked is?**

**Akkor töltsd ki és küldd vissza!**

Előfizetéssel megrendelem az **576 KByte** című, havonta megjelenő folyóiratot

..... példányban, ..... hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért.

Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név: .....

Cím: .....

E-mail: .....

Ajándékba a ..... , ..... , ..... , ..... , ..... számokat kérem,

Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ..... , ..... számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:

**576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf. 132**



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	64	21	580	41	620
2	89	22	580	42	620
3	229	23	580	43	620
4	229	24	580	44	620
5	229	25	580	45	620
6	229	26	580	46	620
7	229	27	580	47	620
8	540	28	580	48	620
9	540	29	580	49	620
10	540	30	580	50	620
11	540	31	580	51	620
12	540	32	580	52	620
13	540	33	580	53	620
14	540	34	580	54	620
15	540	35	580	55	620
16	540	36	580	56	620
17	540	37	580	57	620
18	540	38	580	58	620
19	540	39	580	59	620
20	540	40	580	60	620



**576 KByte 2000-2001-es  
számai eredeti áron (+postaköltség)  
megrendelhetők illetve megvásárolhatók**

**A darabszámtól  
függően a  
postaköltséget  
az alábbi  
táblázatból  
számolhatod ki**

00/01	398,-	00/11	796,-
00/02	796,-	00/12	796,-
00/03	796,-	01/01	796,-
00/04	796,-	01/02	796,-
00/05-06	796,-	01/03	796,-
00/07	796,-	01/04	796,-
00/08	796,-	01/05	796,-
00/09	796,-	01/06	796,-
00/10	796,-		

Az 576 KByte

**1990-1999-es**

**régi számai**

akciós áron, egységesen

**100,- Ft/db**

(+ postaköltség\*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rögzítsd a postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatra írd be a kért lapok megjelenési számát. **Feltétel:** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, egy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

**Akciónk a készletek erejéig tart!**



# Kult JÁTÉKOK

A sarki zöldséges is ezt nyomja

Egy ötlet és más semmi. Az érvényesüléshez ennyi bőven elég. Aztán már, ha elég nagy mázlija van az embernek, meg minden, mint a karikacsapás. Mivel az ember az a fajta megfélemtelen organizmus, ami előszeretettel működik az ellenkezője szerint, mint ahogyan azt az erre szakosodott emberek elképzelnék, így aztán ember legyen a talpán, aki manapság játék készítésébe mer fogni. Mert mit lehet tudni, mi az az ötlet, ami megfogná a vásárló réteget, mit kell ahhoz nyújtani, hogy legalább az árát visszahozza a termék?

Ezen cikkünk természetesen nem tud választ adni a kérdésre, de 2 példát máris fel tud hozni arra, hogy mi minden múlhat a véletlenen, és a kiszámíthatatlan emberek. Mert hogy kult, — vagyis kultusz — játékká válni nem is mindig tudatos-ság kérdése. Sőt, a legkevésbé sem az. Mégis mit lehet szeretni egy olyan játékban, ahol pálcika kergeti kőrt, vagy óriási pixel hegyek vonulnak át a képernyőn? Hát kérem szépen a válasz pofonegyszerű: a hangula-

tát. Mert valahogy belekódoltak azok az átokverte programozók egy ilyen megfogalmazhatatlan valamit, amitől megy a portéka szekere nem is kis sebességgel.

## MOORHUHN 2

<http://www.moorhuhn.de/>

Vegyük is mindjárt első páciensünket jobban görcső alá, ami már nem egy mai csirke, viszont vizitűk. Ezt mindjárt meg is magyarázom jól, merthogy mostanában divattá terebélyesedő ténykedéssé vált a nagy, és elismert multicegek körében, hogy iratnak magunknak kis ingyenesen terjeszthető szoftvereket, mint tette ezt például az Intel is autóversenyes játékaival. De a Moorhuhn esetében másról volt szó, hiszen övizitűksága eredetileg egy Johnny Walker reklámban tűnt fel, ami aztán Németország első számú beszédtemájává nőtte ki magát. Ekkor merülhetett fel a kérdés az italokat gyártó cégben, mi lenne, ha napjaink legdinamikusabban fejlődő médiáját használnák fel a

tyűköt le kelljen löni. Lehetőleg minél többször. Azt, hogy ezt miképp, vagy hogyan, a már nem kezdő Phenomediára lett bízva. És hamarosan megszületett a Moorhuhn Jagd, Németország főnökeinek rémálma.

Köszönhetően 1 MB körüli méretének, a verzió úgy terjedt el, mint a futótűz, és gyors játékmenete csak elősegítette azt, hogy minden munkahelyen feltűnjön belőle 1-1 verzió. Aztán ez a példányszám eleinte csak nőtt, növekedett, míg végül nem a játékkal töltött órák száma csapott át rendkívül magasba. Ekkor már nem volt kérdéses: Németországot megfertőzte a Moorhuhn láz.

A játékszabályok nem voltak bonyolultak: adva volt másfél perc, egy újrátölthető pisztoly, egy belső nézet, és a scrollozható terep, melyen hol az elő, hol a háttérben repkedtek el ezek a bizonyos tyűk. A lepuffantásukért különböző pontszámok jártak, és hamar versenyzet alakult ki: ki lesz az ország legtöbb pontját elérő játékos. Szinte a semmiből nőttek ki a világranglisták, az összesítőhelyek, a fórumok, ahol minden rajongó összemérhette, illetve megoszthatta tudását másokkal. A versenyek célja olykor nem volt öncélú, akár egy valódi (ám természetesen Moorhuhn jelképre pingált) gépjárművet is lehetett nyerni!



A láz nem csillapodott, és amíg forró volt a vas, Johnny Walkerék addig ütötték — a Phenomedia cirka 1 éven belül már a második résszel örven-deztette meg a rajongókat, illetve az újoncokat. A második rész már sokkal profibb volt elődjénél, ráven erre több idejük is volt a srácoknak, más-részt pedig itt már kifejezetten tudatos volt mind a háttér, mind pedig a játékmenet kialakítása. Oly módon, hogy a megadott másfél perc és vizitűk had nem csak szimplán a lövöldözésre volt elegendő, illetve felhasználandó, hanem különböző trükkökhöz folyamodva ezt jóval tovább tolhattuk ki. Merthogy immáron nem volt CSAK lövöldözés, hanem elő kellett, hogy kerüljön némi stratégiai érzék is. Nem mind-egy már, hogy milyen sorrendben, mennyit, és mire lövünk! Bár a tyűk továbbra is előtérben maradtak, már nem csak őket lehet aprítani, hanem hajót süllyeszthetünk el a lábban, templomtoronyba lövhetünk bele, sőt egy egész fát megcsonkíthatunk — akár törzsesből kiszakíthatjuk helyéből. És hát igazi bizonyítéka



népszerűsítésre, és PR-osokat megszegező teljesítménybe fogtak. A Phenomedia céget kérték fel, hogy egy ingyenesen letölthető játékot készítsenek, mely nem szólna másról, csak hogy ezt a szerencsétlen







**Közönséges vízitúró (Gallinula Chloropus).** Előnyei: a topartók, vizes lápos területek. Tollazata fekete, mellrészen vörös, lábai a vizes élőhelyek alkalmazkodtak — ujjai hosszúak és vékonyak. A vízitúró-félékhez hasonlóan kíváncsi, és viszonylag kevésbé rejtőzködő állat, és mivel hangtalan, sárga fogadalmát sem kötött — hívhatnánk akár zajosnak is. Tétre nem marad itt — ezért költöző madár.

**Vörös fajd (Lagopus Lagopus Scoticus).** Az észak-európában honos nyír-fajd alfaja. A játékban szereplő vörös fajd nőstényét a helyi népek csak vízitúróknak nevezik. A vörös fajd az egyetlen állatfaj, amely élőhelye kizárólag a Brit-szigetekre korlátozódik. Vadászata jól menő népi sport Skóciában.

akkor lesz csak annak, hogy kultuszá nőtte ki magát a játék, ha sorban vetünk egy pillantást arra mi más lett még ebből, mint computer játék. Hát, én igen csak tátott szájjal figyeltem annak az online shopnak árlis-táját, ahol többek között Moorhuhn törülközők, mobiltelefon tartók, plüssfigurák, plakátok, és kulcstartók voltak fellelhetők. Mindez persze csak egy apró része a hisztériának: azóta saját audio CD lemeze van a vízitúróknak, akár koncertekre, vagy TV-s showmüsorokba is hívhatják a szervezők szerepeln.

És egy adat a végére, hogy a kételkedőket is elgondolkottassam egy csöppet: eddig a játékot 18 millió ember töltötte már le.

## BRIDGE BUILDER

<http://www.bridgebuilder-game.com/>

Van a gyűjtőszervenvény, amely betegségben szenvedő kedves páciens dolga nem áll másból, mint: hogy rajongásának adott tárgyát minél tökéletesebbre csiszolja, a hozzáférhető összes materiát a lehető legkételetesebb állapotban beszerezze, hogy aztán rendszerre őket, szépen, sorba állítva gyönyörködhesen benne. Ez — vagyis

a soha el nem készülő kész mű megtekintése — az ő célja. Mert ez őt megnyugtatja. És ha jól körülnézünk magunk körül, mindenki találhat valamit, ami bizonyíték erejű lehet eme hóbort megfigyelésében.

De, hogy ez mégis miként kapcsolódik egy vasúti-híd építő programhoz? Hát csak annyiban, hogy itt is a tökéletes harmóniára, összképre, és nem utolsósorban használhatóságra kell törekednünk. Mert ugye az ember szeret tervezni. Ha ő az úr, az mindjárt tetszik neki. Itt meg rögtön egy komplett kis tervezőprogramot kapunk — persze kissé lebutítva.

2001 első kultusz játéka a Bridge Builder lett, a maga kis miniatürizált CAD világával. Aha, és mi is az a CAD? Hát kérem szépen, ezzel a gyűjtőnévvel illetik a professzionális tervezőprogramokat, mint például egy ház teljes építészeti megtervezéséhez használatos szoftvert. Ezt leegyszerűsítve, akár az átlagfelhasználónak is írhatunk programot, mely ezáltal élvezhetővé és ugyanolyan hasznossá válhat. A BB világa meglehetősen egyedi. Hidat kell felhúznunk egy 4 vagonos vonat számára, melynek egyetlen célja van: ezen a hidon áthaladjon — sértetlenül. A leegyszerűsítésnek hála,



nem kell csavarokkal, szögekkel, egyéb miniatűr alkatrészekkel foglalkoznunk: egyszerűen csak lapokat pakolva kell egy híd szerkezetet kialakítanunk. Egy a lényeg: ne fogyjon el a pénzünk, illetve a vonat, csak vízszintes irányban tud haladni. Ja, bocs — ez kettő volt...

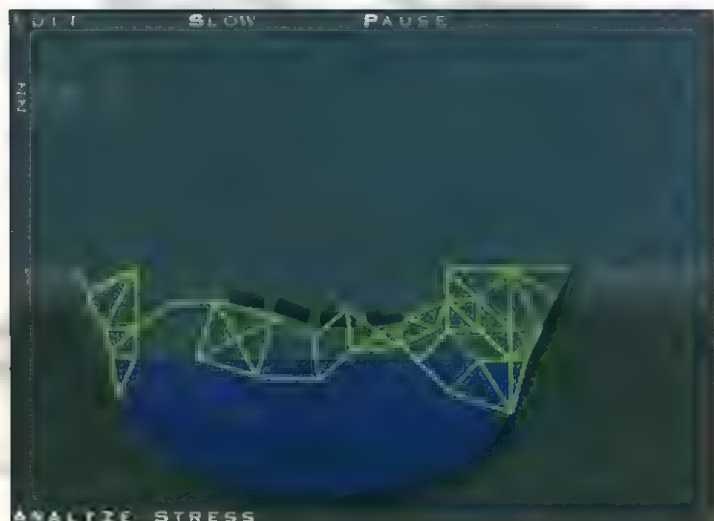
Minden pályán adott pénzmaggal gazdálkodhatunk, amiből egy épkezláb szerkezetet kéne összebarkácsolnunk. Lényeges opció, a kép alján leledző Analyze Stress gomb, melyet on állásba helyezve máris vizsgálhatjuk, hogy mennyire lett kóser a cucc. Ha szép ríktő zöld, akkor aggodalomra semmi ok: máyerék vagyunk, azonban ha narancssárgás, illetőlegesen pirosba hajló színárnyalatot vélünk felfedezni, akkor bizony nagy a veszélye annak, hogy összedől a szerkezet. És ezek után jön még csak a java: ráereszteni a vonatot a műre: most dől el (vagy

marad állva), hogy mit bír a hidunk. A pályán akkor juthatunk tovább, ha a vonat mind a 4 kocsija sértetlenül átljut a szakadék túlsó partjára. A hidat építeni amúgy a megadott kikötési pontokhoz kapcsolva kezdhetjük el.

A játék 15 pályából áll, de hát mit is várhatna az ember egy 122 KByte-os programtól? Persze pánikolni nem kell, az Internet mindenre tudja a választ: temérdek extra és bonusz kiegészítés látott már napvilágot ehhez a programhoz is.

Amúgy ez csak egy demó verzió, a végleges változatot több dollárért vehetik magukhoz az ezt óhajtok — ám nem hiszem, hogy erre feltétlenül szükség lenne, mert a bonusz add-onok segítségével itt bizony hónapokig eltartó szöszmötölések vehetik kezdetüket. Én most modellezem a Lánchidat ☺

Bagó Péter





# Dark BASIC

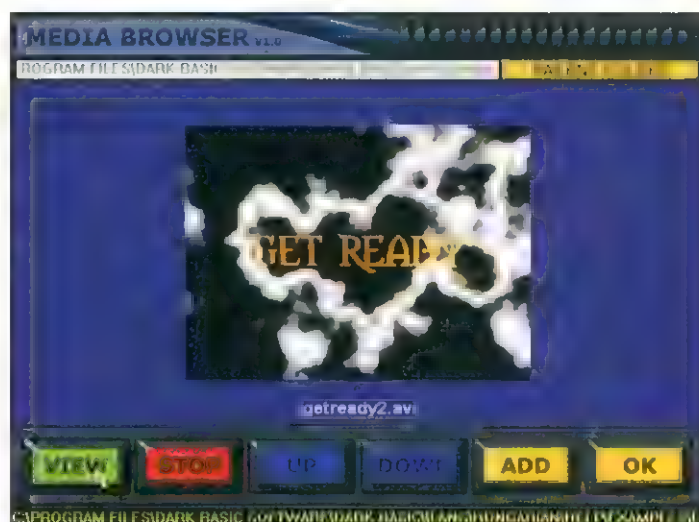
Egyáltalán nem sötét, sőt...

Szerintem sokan fantáziáltak már arról, hogy milyen lenne az, ha saját magunk készítenénk el egy játékprogramot. Amellyel aztán nem csak mi szórakozhatnánk. Már a C64-es korszakban megjelentek az első játékszerkesztők, amelyek azonban még nem tartalmaztak grafikát, csak egy szöveges környezetet. Ezek a kezdetleges editorok még csak elágazásokat tartalmaztak, amelyekkel különféle relációkat állíthatunk fel a szobák, vagy éppen a helyszínek között. Nem sokkal ezután megjelentek az első Shoot'em Up játékok szerkesztői, amelyekkel elkészíthettük kedvenc lövöldözős játékunkat, igaz csak az előre megadott grafikai készlet felhasználásával. A Commodore Amiga hozta el a játék és demo szerkesztők aranykorát — az egyik leghíresebb az RSI Demomaker volt, amellyel introkat, és kisebb demókat készíthettek a programozáshoz nem értők. Ahogy telt-múlt az idő, egyre többen szerették volna számítógépüket nem csak játékokra, hanem valamilyen produktum létrehozására felhasználni. Egyre több és több demo/játék készítő jelent meg — a most tárgyalt Dark Basic 1999 szeptemberében jutott ki először a piacra. A Dark Basic, nevéből adódóan nemcsak egy programszerkesztő, hanem egy különálló programnyelv is, ami azt jelenti, hogy aki ezzel a fejlesztői rendszerrel szeretne valamit is összehozni, annak nem árt egy kis Basic kurzuson átesnie. A Dark Basic elsősorban 3D-s grafikát használó programok fejlesztésére lett kihegyezve. Ezt mi sem hangsúlyozza jobban, minthogy a fel-

használható 3D-s objektumokat közvetlenül a 3D Studio Max-ból tudjuk importálni. A hálóra fesztendő textúrát pedig rögtön BMP állományból tudjuk ráhúzni a vázra.

## A szerkesztő felülete

A program egy szokásos Delphi, vagy éppen egy C++ felülethez hasonlít. Sajnos a szerkesztői felület 640\*480-as felbontásban működőképes, amely felbontásban kevésbé látható át egy-egy nagyobb terjedelmű forráslista. A telepítő CD-n találtam egy 32-bites editort, amely elvileg használható is lehetne, már csak a nagyobb felbontású kezelőfelület miatt is. De sajnos ez az editor még nem képes ellátni, csak a szerkesztői funkciókat (egyszerű text-editor), amikor is egy fordítással próbálkozunk, akkor kis programunk szépen lefagy. Most nézzük a szerkesztő kényelmi szolgáltatásait! Talán a legjobb és a legokosabb része a programnak a sugó, amely akkora részletességgel tárgyalja az egész Basic nyelvet átölelő struktúrát, hogy csak azt mondhatom, ennél interaktívabb programozást tanító segédletet még nemigen látam. Tehát ne kedvtelenedjen el senki, még az sem, aki életében még egy árva programsort sem gépelt be. Az interaktív sugó egészen a matematikai alapoktól kezdve, a teljes 3D-s grafikai leképezésekig mindent elmagyaráz. A program két kezdeti alternatívát ajánl fel, az egyik az ALAPOK, a másik a GYORS KEZDÉS. Az elsőben mindenféle alap dologgal ismerkedhetünk meg, amelyet nem soká tárgyalni fogunk. Az utóbbiban (Gyorskezdés) a Basic, vagy éppen



▲ Készen állsz egy jó kis program megírására?

Pascal nyelvben járatosak beleugorhatnak a mélyvízbe, és akár 15 perc elteltével már el is készíthetik első saját kis programjukat. Mint minden programnyelvnél, először a szintaxisokkal kell kezdenünk, meg kell ismernünk a különféle adattípusokat, hogy azok később az utasítások elsajátításánál ne jelentsenek problémát. A szintaxis sugó alpontjai: adattípusok, változók, tömbök, aritmetikai összehasonlító és logikai operátorok, általános parancsok és általános felhasználói függvények, foglalt szavak, megjegyzések és tagolás, hibák és figyelmeztetések. A legtöbb időt eme bekezdések tanulmányozásával érdemes eltöltenünk, hiszen az alapok (változók, aritmetika stb...) megértése nélkül sohasem tudunk majd egy normális programot írni. A gyors kezdés menüben már biztonságot

kell adnunk az előzőekben tanultakból, ahol is egy öt fokozatból álló interaktív kézikönyv segít az alapokban megtanult elvi dolgok gyakorlati elsajátításában. Az ötödik lecke végén már a textúrák betöltését és a Midi fájlok lejátszását is gyakorolhatjuk. A parancsok oktató pontban felsorolásra kerülnek azok a kategóriák, amelyek specifikusan csak a Dark Basic sajátjai, ezeket a parancsokat más programozási nyelvekben ne is keressük, hiszen ezek csak a 3D/2D grafika és animáció készítésére lettek létrehozva. A parancsok tizenhat nagyobb kategóriába lettek rangsorolva, ezek a következők: ALAP (minden basic fordítóban megtalálható általános parancsok listája, ciklusok + változók kezelése.) — BEVITELI (a beviteli eszközök kezelésére szolgáló parancsok.) —



▲ Nesze neked Quake III



▲ Egy igen cool tankos játék



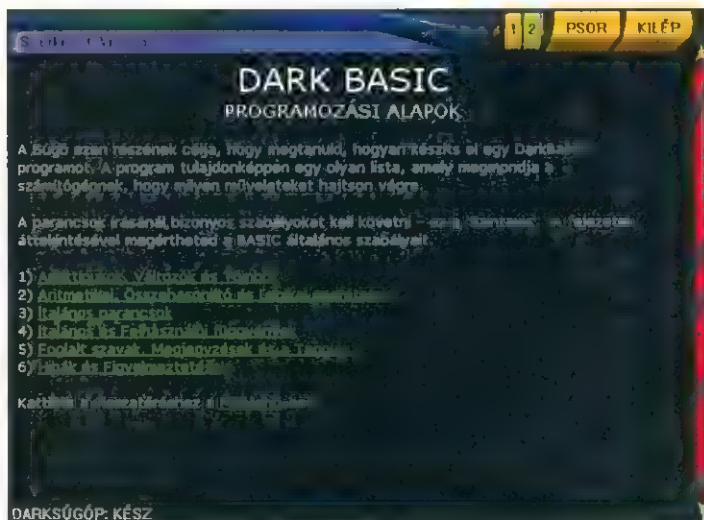


▲ Vidám vízisportot űző manó, hátulnézetből

MATEMATIKAI (a matematikai számításoknál használt parancsok összesítése /mátrixszámítások/) — 2D ALAP (a kétdimenziós grafikában használatos parancsok listája BOX, CIRCLE...) — SZÖVEG (a szövegek megjelenítésére használatos parancsok listája.) —

KÉPERNYŐ (a képernyő paramétereit befolyásoló parancsokat ebben a menüben találjuk meg.) — BITKÉP (a bitképek betöltésére és módosítására használható parancsok gyűjteménye.) — SPRITE (a sprite-ok mozgatására, ütközés tesztjére, animálására felhasználható parancsok.) — HANG/ZENE (a hangok és zene lejátszó parancsok.) — ANIMÁCIÓ (az animáció lejátszására vonatkozó parancsok /AVI/.) — 3D ALAP (a háromdimenziós objektumok kezelésére szolgáló parancsok listája.) — 3D KAMERA (a beépített kamera pozíciójának megváltoztatásához szükséges parancsok listája.) — 3D FÉNY (fények létrehozására és azok mozgatására

szolgáló parancsok.) — MÁTRIX 3D (ebben a programban a terep megadását hívják mátrixnak, ahol is egy textúrát feszítünk egy adott rácsra, amelynek a fizikai paramétereit szabadon állíthatjuk. Egyszerre 6000 mátrix-szal dolgozhatunk. A mátrix kiválóan alkalmas, pl. tengervíz hullámzásának modellezésére, vagy éppen a sivatagi homokbuckák kialakítására is. - RENDSZER (talán a legfontosabb menüpont, amely a gépünk hardware-ének detektálására szolgál, hiszen nagyon dicséretes az, ha valaki ír egy jó játékot, de mi van akkor, ha ezt a programot ő máshová is el szeretné vinni, ahol esetlegesen nem olyan konfigurációjú számítógép van, mint otthon? Ezt a kompatibilitási problémát segítenek megoldani ebben a menüpontban megtalálható utasítások.) A példákban mindegyik fent említett kategóriára találunk példaprogramokat, amelyek nagyban megkönnyítik a parancsok használatának elsajátítását. A tankönyv menüben már



▲ Így néz ki a program help-je

kész feladatokat kapunk, amelyeket a tanultak alapján kell megoldanunk, itt szerepel a 3D-s kocka forgatásától kezdve a tőzsei adatbázisig mindenféle feladat.

### Példák, segédprogramok....

A program a lehető legegyszerűbb és legnépszerűbb fájlformátumokat használja (Wav, Avi, Bmp, 3ds), amely fájlokat könnyedén előállíthatunk bármelyik általánosan használt programmal. A Dark Basic tartalmaz öt darab előre elkészített játékot, amelyet csak le kell fordítanunk, és már futtathatjuk is őket. A programok között találhatunk a Galaxianshoz hasonló lövöldözős játékot, de akad itt first person nézetű kemény akció játék is.

De nemcsak az előre elkészített játékok futtathatók le, hanem minden egyes példaprogram is, ahol a sűgőből rögtön a szerkesztőmezőbe ugorva már ki is próbálhatjuk az adott utasítást. A program külön saját

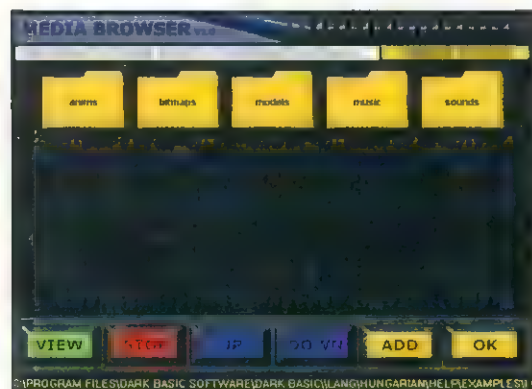
tossága, hogy kétféle produktumot képes létrehozni, az egyik egy olyan futtatható .exe állomány, amelyhez még szükséges a Dark Basic, ebbe még bele tudunk javítani és könnyen debug-olhatjuk is. A másik lehetőség a végleges .exe fájl fordítása, amelyen már semmilyen módosítást nem tudunk eszközölni, viszont a futtatásához a DirectX 7-en kívül már semmi sem szükséges.

A program fő erőssége a Media tallózó, ahol minden egyes objektum, animáció, háttér megtekinthető és szelektálható. Plusz a 3D-s modellek forgatására is lehetőségünk van.

A Dark Basic igazi meglepetéssel szolgált, hiszen eddig még egyetlen olyan játékszerkesztő sem készült, ahol költősségmentesen, képzeletűnket használva teljesen független produktumot hozhattunk volna létre. A program dobozán szereplő „A program megalkotásához semmiféle programozási ismeret nem szükséges” felíratot egy kicsit túlzásnak tartom, hiszen már a címben is szerepel, hogy basic.

De remélem, hogy a Pascal-on nevelkedetteknek sem jelent különösebb problémát a programozási tudásuk basicre degradálása, aki pedig a basic-kel kezdte az most nagyon szerencsésnek érezheti magát.

Sajnos az elkészült anyagok sebeségét más gépen nem sikerült tesztelnem, nálam (1084Mhz) elég gyorsan futottak a 3D-s programok, de hogy mi történne egy 233-as masinán?



▲ Látkép a média tallózóból



▲ Vidám vízisportot űző manó, még egyszer



## Alone in the Dark 4: The New Nightmare

### Carnby kalandjai a szigeten

Miután Carnby átbukdácsolt egy fa ágai között, szerencsésen földet ért. A következő helyszínről jobbra indulunk, ekkor Aline hív minket rádión, és megtudjuk, hogy a nagy házban van, nekünk is az lesz az uticélunk. Haladjunk tovább, hamarosan egy kis épülethez érünk, aminek a lépcsője ragad a vértől, több sem kell nekünk, irány befelé. Bent dumszunk egyet egy félkarú emberrel, ami lényeges, hogy előtte van egy kulcs, amit szabad szemmel nem látunk, és Carnby az animációban kikapcsolta a zseblámpáját. Van egy trükk (ezt Aline-nél nem ismételtem meg), amivel könnyen ki lehet szúrni a tárgyakat, ha bekapcsoljuk a zseblámpát és körbevilágítunk, a tárgyak, ha a lámpa fókuszába kerülnek, élesen elkezdnek csillogni. Így könnyű megtalálni a kulcsfontosságú dolgokat, de a többi pikápot is. Vegyük fel space-szel a kulcsot, irány ki, és haladjunk tovább. Az épületből lövéseket hallunk, a pasas „legyvert tisztított”, és véletlenül agyonlőtte magát, bárkivel előfordul az ilyesmi, szóval már nem érdemes többet visszamennünk. Pár lépés után egy ajtóhoz érünk, a kulccsal nyissuk ki, majd utána vegyük fel a löszert. Itt egy frankó mozi láthatunk, egy árnyéklény lemeszáról egy dobermann. Ne szaladjunk még fel a lépcsőn, nyissuk ki előtte balra a rácsos ajtót, és gyűjtsük össze a löszert és energiacsomagot, majd irány vissza és fel a lépcsőn. Itt jön az első ellenfelünk, egy átalakult dobermann, ezeknek három lövés kell az alapfegyverrel (a további ellenfelekre helyszínek miatt nem nagyon térek ki). Szedjük le, aztán két irányba is indulhatunk, én a jobboldali utat szoktam választani, de balra is ugyanahhoz a lépcsőhöz jutunk. Szaladjunk fel a lépcsőn, majd a következőn is, ahol egy zárt ajtóba ütközünk, és újabb eszmecsere következik Aline-nel. Ha Carnby kibeszélte magát, húzzunk tovább, felettébb hangulatos az a kép, ahol bennünket figyel valaki sejtelmesen egy törött ablak mögül. Big Brother rajongóknak különösen ajánlott. Pár lépés után találkozunk az első falatozó árnyéklénnyel, ebbe már rendesen kell pumpálni az ölmet, ami nagyon lecsökkenti a muníciót, tehát ezeknél, és a többi ellenfélnél is inkább az a javasolt stratégia, hogy szaladjunk el mellettük, ha tudunk. Csak akkor bocsátkozunk harcba, ha elkerülhetetlen. A lépcső alján nyissuk ki az ajtót, mögötte egy régi vágású lépcsős csatornalejárót lelünk. Menjünk körbe a korlát mentén, eresszük le a vizet az ott található csappal, majd szaladjunk el az árnyéklény mellett, és irány a csatorna. A csatornafőnk mellett nem lehet elslisszolni, bele kell lőnünk párszor, utána haladjunk tovább, és másszunk fel a létrán. A szemközti ajtó zárva van, balra másszunk fel, vegyük fel az állásmentő medált, és távozzunk az ajtón. A pincében gyűjtőgessünk emberesen, a háromcsövű sörétes puskák különösen hasznos eszközök lesz, a koporsóban pedig egy kulcsot találunk (bár Carnby először azt hiszi Aline hullája

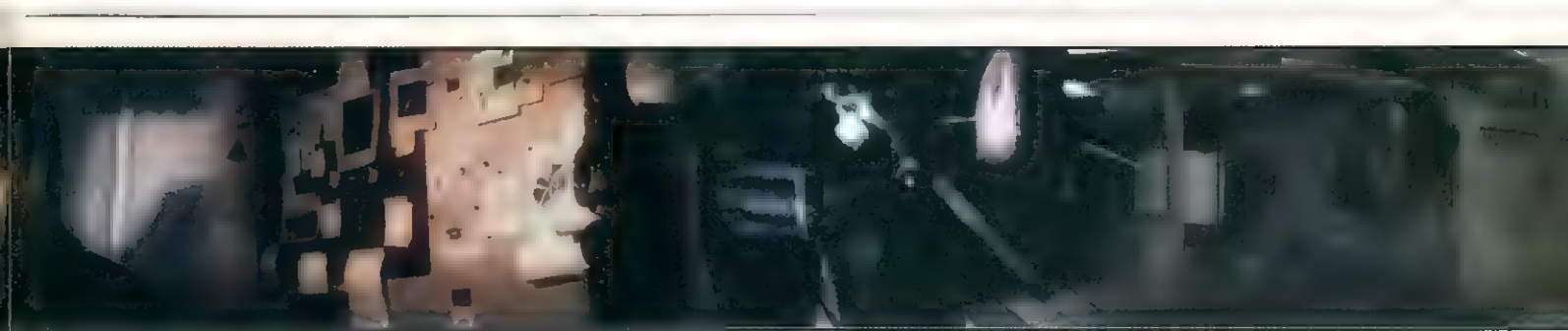
figyel benne, ez nem látomás, csak pusztá hatáskeltés mindenféle jelentőség nélkül). A koporsó mellett ajtón távozzunk a kulcs segítségével, és pár lépés után végre bejutunk az épületbe.

Itt először Aline dühöngését hallgathatjuk meg a rádión keresztül, herója van a placctól és az egész szigetből, le szeretne lépni, vagy legalább kiszabadulni a szobából, ahova Obed Morton zárta. Tehát nekünk kell rajta segítenünk. Rögtön a tükörajtó mellett láthatunk egy szobrot, a padlón pedig kopást, ez már szakállas Resident Evil puzzle, természetesen meg kell tolnunk a másik irányból a szobrot space-szel. Egy kis közjátékban egy árnylány lekapcsolja a villanyt, miután lesedtük (ami szükséges a nyugodt szobrotologatáshoz), nyugodtan kapcsoljuk vissza. A tükörből leolvashatjuk a szobor hátulján levő két betűt, HM (azaz Howard Morton), ezt kell beütnünk a szobron található gépbe, aminek hatására a Lenin festménnyel (hehehe) történik valami. Szedjük fel az egyik asztalról az állásmentő medált, majd irány fel a lépcsőn, az emeletet Morton-okról készült festmények díszítik, a Lenin kinézetű fazont ábrázoló kép mögött egy rozsdás kulcsra lelünk. Most már kiszabadíthatjuk Aline-t, miután kiderül, hogy a szekrény mögötti szobában van, lökjük arrébb a szekrényt, és Aline és Carnby máris egymás karjaiba omolhatnak, ha ez a jálék a Titánic alapján készült volna. Ebben a szobában jól nézzük körül, az íróasztalban találunk egy szobrot és egy diktáfont, ez utóbbit hallgassuk meg, sok fontos infót kapunk a sziklakörrel Alantól, többek között, hogy a csillagok állásával függ össze a működhetősége. Továbbá a varázsszavakat is meghallgathatjuk abban a sorrendben, ahogy nekünk is el kell majd kántálnunk őket később, a megelégedt ajtó felé fordulva. A szekrény mellett meg nézhetjük Edenshaw fényképét, az éjfélszekrényről pedig vegyük fel, és olvassuk el Alan Morton naplóját, ebben is sok tippet kapunk a puzzle-khoz, és egyben értékes háttérinformáció. Egyébként ezeket a könyveket bármikor olvashatjuk a tárgylistán is, ugyanígy érdemes megnézni alaposabban a felvett tárgyainkat (a nemrég begyűjtött kulcsról így tudhatjuk meg, hogy a második emeleten kell majd használni), és időnként Carnby saját naplóját is hasznos forgatni, rendszeresen lejegyzeteli a fontosabb eseményeket és észrevételeket. Folytasuk utunkat az itteni tükör mögött, a lépcsők alján újabb állásmentő medált találhatunk, továbbá beleshetünk a labiba is. Más dolgunk errefele nincs, így húzzunk vissza a hallba, ahol a szobor volt. Az egyik duplaszárnú ajtón távozzunk (Aline kiszabadítása előtt Carnby nem volt hajlandó arra menni), itt Edenshaw-tól kapunk egy mentőmedált. Kapcsoljuk fel a villanyt, majd a villanykapcsoló utáni egyetlen nyitható ajtón menjünk be, itt már zombikkal kell harcolnunk, ezután nyissuk be az első ajtót. Kapcsoljunk villanyt itt is, és kutasunk, találunk egy víztartályt és egy feszítővasat, és meg-

találjuk Richard Morton végrendeletét is (melyben bevallja, hogy emberi áldozatot is mutatott be, és De Certo barátja vitte rá minden gonoszra, érdekes, hogy az Alone 1-ben szereplő manor neve is Decerto volt), ez egyébként a kulcs az egyik könyvtár puzzle-höz. Tovább kutatva megtaláljuk Obed könyvét az Abkanis indiánokról, Obed naplóját, egy vizes flakát, egy újságcikket Obed-ről, a szekrényben egy energiacsomagot, végül a polcon löszert és Obed diplomáját. A flakát töltjük meg vízzel, majd távozzunk a másik ajtón át, így több út is nyitva áll majd. A hallból menjünk ismét a folyosóra a dupla ajtón át, onnan a másik irányba indulunk, és az első ajtón be. Ezen a folyosón a zombik mindig újrateremtődnek, ahogy sok helyen, a folyosó végén vegyük magunkhoz az energiát és löszert, továbbá valószínűleg az itteni működő csapnál is megölhetnénk a flakánkat. A folyosóról menjünk be az egyetlen ajtón, és használjuk a hajómodellnél a vízzel teli flakát, láthatjuk, hogy ismét a festményekről történt valami. Itt gyűjtsük be a löszereket, az állásmentőt, a fényképet (ez a tipp a flakás puzzle-höz) és a farkas maszkot, majd tépjünk vissza a festményekhez (a házban könnyű eligazodni, de a térképpel még könnyebb). A hajós festmény mögött újabb kulcs vár ránk, ezzel menjünk át Obed szobáján (ahol a sok Obed cucc volt), ki a másik ajtón, át a kis folyosón és nyissuk ki az ottani ajtót. Gyűjtsük be az energiacsomagot és a kulcsot, majd a farkas maszkot helyezük a bagolyoszorra, így újabb kulccsal leszünk gazdagabbak. Menjünk a nagyobb folyosóra, szedjük fel a másik végében a löszert, szaladjunk fel az ottani lépcsőn, és nyissuk ki az ajtót a kulcsunkkal. Elérkeztünk az első emeletre, Carnby és Aline összerakják az információkat. Tehát Alan és Obed Morton ikerestvérek, Alan az örült lángész és a gonoszabb, aki ki akarja szabadítani az indiánok és a fény istenei által lezárt kapu mögül a sötétség kreatúráit, amik már most is át-átszivárognak, és amiken már most is genetikai kísérleteket végez (mi több embereken is, és keresztezi a két fajt, egyfajta Dr Moreau). Tehát Alan Morton az ellenségünk, hőseink célja, hogy jól hátsón bilentsék. Kapcsoljunk villanyt, és kezdjük el felleldezni ezt az emeletet is, az első ajtó zárva van, a másodikon jöttünk be, tehát jöjjen a harmadik. Szedjük fel az energiát, a mentést, majd nyirjuk ki a franciágyon trónoló csapos szörnyet úgy, hogy a felette levő lámpát célozzuk (az leesik és elégeti a fényt), ezután gyűjtsük meg be a löszert és a rakétavetőt. Itt már nincs több dolgnak, a folyosóról a következő ajtót is nyissuk ki, visszakérülünk a festményekhez, de újabb utat nyitottunk magunknak, gyorsabban közeledhetünk majd. Haladjunk tovább, a következő jobb oldali ajtó zárva van, a kacsaringós folyosó végén viszont bemehetünk az ajtón egy már begyűjtött kulcs segítségével. Kapcsoljunk villanyt, vegyük fel a mentést, a löszert, a kulcsot és a fél

fényképet, majd olvassuk el a beszédes nevű Judas De Certo Richard Morton-hoz íródott levelét (melyből megtudjuk, hogy Richard eladta a lelkét a gonosz-nak), továbbá Obed egy újabb fényképes naplóját (ezek csak érdekességek, semmi fontos infó nincs bennük). Most menjünk vissza a földszintre azon a lépcsőn, amin feljöttünk, majd a földszinten a következő ajtón menjünk be, ahol még nem jártunk. Ez is egy lépcsőház, ezen keresztül juthatunk fel a második emeletre, ahol kapcsoljunk villanyt. Az ajtón bemenve ismét célozzuk meg a villanykapcsolót, majd szedjük fel a csúzlit (ami egy gránátvető), és nyissuk ki a következő ajtót a kulcsunkkal. Szereplőink ismét kicsérlik a gondolatokat, Aline-től megtudjuk, hogy valahol padlót kell majd bontanunk, továbbá, amit már sejteltünk, hogy Edenshaw is a jók csapatában játszik, ergo a barátunk, a dolgok rendberakásához 7 szobrot kell neki megszerezni. A következő szobában már igen szívsz árnyéklényekkel találkozunk, ezeknek már hosszú, veszélyes nyelvük van, igaz ezekre a fény, azaz a zseblámpa is ártalmas. Szedjük fel a löszert és az öngyújtót, majd irány a következő folyosó és a következő szoba. Itt a gerenda alatt bontsuk fel a padlót a feszítővassal, két kulccsal leszünk gazdagabbak, ezután a patkós ajtón távozzunk. Láthatjuk, hogy az egyik fel el tud mozdulni, továbbá, hogy apró kis szörnyek fénik ránk a fogukat a magasból. Gyűjtsük meg a gyertyát az öngyújtóknak, majd bontsuk ki a falat mellette a feszítővassal. A következő folyosó végén jobbra fordulunk, szedjük fel az energiát, és menjünk be az ajtón. Itt találkozunk az ikrek anyjával, aki öreg, vak és járásképtelen, továbbá itt is megtalálható az Obedről szóló cikket tartalmazó újság. Igazán ebben a szobában nincs semmi hasznos, így menjünk vissza a folyosóra, és célozzuk be a következő ajtót, kapcsoljuk fel a villanyt, és nyissuk ki az ajtót az egyik kulcsunkkal. Egy újabb lépcsőházba jutunk, nyissuk ki az első emeleti ajtót, és menjünk be az itt található ajtón is. Szokás szerint kapcsoljunk villanyt, és gyűjtőgessünk, találunk energiát és egy munkanaplót Alantól. A fiókot a kisebb kulccsal nyissuk ki, jutalmunk egy újabb kulcs és a fénykép másik fele, hiszen két kombináljunk is egymással. Menjünk vissza az előző lépcsőházba, le a földszintre, kapcsoljunk villanyt, és menjünk ki a kis előtérbe. Az egyszerűbb közlekedés végett nyissuk ki a szemközti ajtót is, visszajutunk a földszinti folyosóra. Mind-egy, hogy itt melyik duplaszárnú ajtót választjuk, mindkét helyszínről bejuthatunk a könyvtárba a könyvtárkulccsal, sőt akár mindkét ajtót kinyithatjuk, hiszen két kulcsunk is van erre a célra. A szobor előtt olvassuk el a Morton család történetét 49 oldalon át tárgyaló olvasmányt, elég érdekes, bár kicsit unalmas (főleg az utolsó oldal, a nevek és születési dátumok lesznek lényegesebbek később), továbbá olvassuk el Jeremy Morton naplóját is a másik asztalon. Menjünk körbe balra, fel a lépcsőn (ütközben vegyük fel





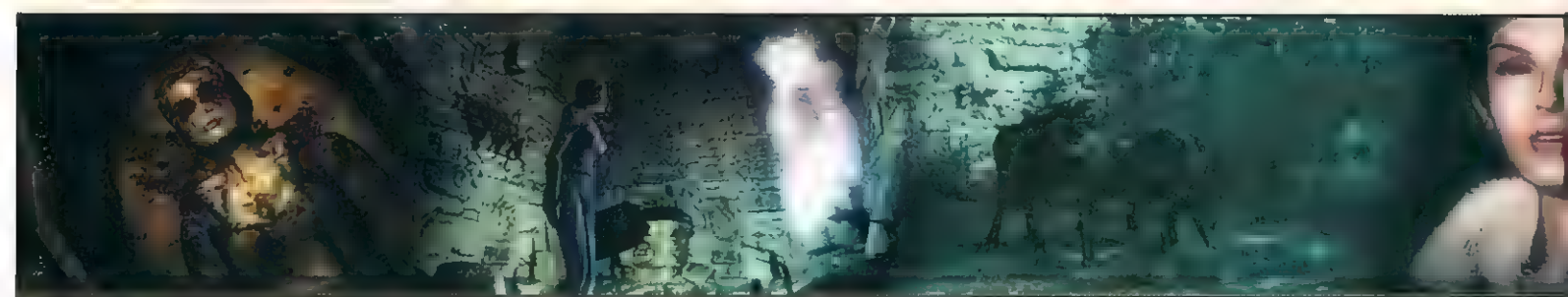
a rakétákat), majd ismét szaladjunk körbe egészen a konzolig. Egy korábbi naplóból megtudhattuk, hogy a fél fényképen levő kód nem működik itt, de a két fél között egy pluszjel található, ha összeadjuk a két számot, az 1408-at és 2518-at, megkapjuk a 3926-ot, ami nyitja az itteni ajtót. Bent gyűjtünk villanyt a jobb oldalon, majd balra rakjuk a szobrunkat a többi tetejére, vegyük fel a kinyitott ajtó mögül a szobrot, ettől balra egy tükörirással írt szöveget olvashatunk (egy puzzle segítség, arra utal, hogy a festményes rejtvény megoldása a festményeken szereplő emberek születési dátumai), végül vegyük fel a távcsövet is. Távozzunk, menjünk fel a lépcső tetejére, onnan másszunk ki a tetőre, onnan pedig be a toronyba. Itt gyűjtjük be a medált, és használjuk a távcsövet az állványon, nézzünk is bele természetesen. Sajnos ez nem a Leisure Suit Larry, így vetkőző csajokat nem kukkolhatunk, csak egy évszám az összes érdekesség, amit a rácsos ablakra zoomolva olvashatunk le, és ami 1692. Ha kilépünk a távcső nézetből (ami nem is tűnt túl egyszerűnek, én végigzongoráztam a billentyűzetet, az S gomb segített csak), egy mozi kapunk meg, látjuk, hogy Obed be van börtönözve. Jussunk vissza az előző rejtett szobához, ahol a távcsövet találtuk, és üssük be az 1692-öt az ott található konzolba, ezzel újabb festményt aktivizáltunk. Jöhet a következő puzzle, aminek a megoldása Richard Morton végrendeletében található. Szaladjunk fel a könyvtár tetejére, egészen az ut legvégére, itt a zseblámpát felfele irányítva láthatjuk, hogy az utolsó előtti könyvespolccal lehet valamit csinálni, nosza space-eljük meg jól. Jöhet a következő lépés, most a könyvtár földszintjén kell betolni két könyvet, az első a villanykapcsoló mellett van, a második közvetlenül a lépcső aljánál. Induljunk a negyedik, és egyben utolsóhoz, ami a felső emeleten van, de időközben előkerül egy démon is, ami egy erős főnök. Időnként villámmal támad minket, és csak amikor erre készül, akkor sérülékeny. Tapasztalatom szerint a rakétavető a legalkalmasabb ellene. Ha sikeresen hazavágtuk, tényleg jöhet az utolsó könyv, ezt a felső szinten a létra utáni második sarokban találjuk, a betolása ismét egy festményt aktivizál. Célozzuk meg most a festményeket az ismert úton, és gyűjtjük be jutalmainkat, a jelekkel ellátott fémlapot, a kulcsot és a sirály plazmafegyvert. A képek alatt újabb konzolok jelentek meg, a kulcsot már ismerjük a megoldáshoz, be kell ütni a képeken szereplő Mortonok születési dátumait, amiben segítségünkre van a nagy Morton könyv. A megoldás egyszerű, szerencsére kronológiai sorrendben vannak az arcképek, az első Richard, aki 1852-ben született, a második Archibald, aki 1874-ben, a harmadik az 1899-es Jeremy (és barátja Edenshaw), a negyedik pedig Lenin elvtárs személyesen, azaz az 1931-es Howard. A nyeresemenk sajnos nem multimillió a Jakupcséktól, de még csak nem is millió a Vágótól, csak egy egyszerű bronzkulcs, amit az asztal-

on álló óránál vehetünk birtokba. Azonban ez is aranyat ér számunkra, a segítségével végre elhagyhatjuk ezt az elátkozott házat a villanykapcsoló melletti ajtó kinyitásával. A manor előtt elindulhatunk jobbra, a szerszamos bódéban vehetünk magunkhoz energiát és gázpatront (a plazmafegyverhez), majd a bejáratához visszamenve vegyük fel a medált, és nyissuk ki a kaput a kulccsal. Innen az út ismerős lesz a játék elejéről, ugyanazon az úton menjünk vissza egészen a kezdőpozícióig, amin jöttünk, onnan pedig menjünk tovább a zárt kapuig. Útközben a zombik úgy fognak özönlenni, mintha csak egy nonstop hűsölt lenne a közelben. A kaput a fémlapon látható ábrák megadásával tudjuk kinyitni, az egész eddigi hajcihő ezért volt, de sikerült is megoldanunk Howard rejtvényét. Most értünk a játék feléhez, jöhet a hármaskor. Innen a játék Carnby-val sokkal akciódúsabb és lineárisabb, egyben picit unalmasabb lesz véleményem szerint, szemben Aline második CD-jével, ami továbbra is főleg puzzle orientált marad. Kezdjük a CD-t hullarablással, energiát és gázt kapunk. A hid után nem messze egy medál csillog meg a földön, ezt azonban soha nem bírtam felszedni (és nem ez az egyetlen a játékban), Carnby nem éri el az útról és nem hajlandó odamenni. Bugnak tűnik, de különös, mert ugyanez volt a helyzet PSX-en is, azóta biztosan javították volna, egy poccsintés a mozgáskorlátozást leíró térképen. Kicsit odébb hirtelen egy véres fej jelenik meg, valószínűleg Dr Hannibal Lechter barátunk mind az öt maradvék újat megnyalná az aggyelőlő kikanalazás után. Menjünk fel a lépcsőn a sziklakörhöz, itt Aline sokat fog minket ugráltatni. Először menjünk a szemközti nagy köhöz, nézzük meg, és mondjuk azt Aline-nek, hogy ez az északi, majd újra rádiózzunk neki. Ezután átküld minket a délkelet felé, nézzük meg és rádiózzunk, majd ismétéljük ugyanezt a nyugati, délnyugati, keleti és végül északkeleti kőnél is. Aline a csillagvizsgáló különös gépével kísüti, hogy ma van a nap, amikor a bolygók együttállnak, és a kapu kinyitható, ergo a keleti kőnél kell elkaszolni a szpelt, logikus. Tegyük ezt, de előtte hallgassuk vissza, hogy Edenshaw milyen sorrendben kántálta a mágius szavakat a diktafonon, ezt, azaz az O Goul'ai, Hypor, Harris, Koma sorrended adjuk meg. Jutalmunk egy korong és egy szobor. Itt végeztünk, haladjunk tovább, Aline hamarosan közli rádión, hogy neki kell a korong. Utunk teljesen lineáris, a lépcső alján vegyük fel a medált, itt az apró szörnyek menekülni fognak a zseblámpánk fényétől, a következő helyszínen azonban egy hatalmas skorpiószerű lény állja utunkat. Nem kevés ólom kell a kiirtáshoz, szokunk kell, mert ezek mellett nehéz lesz elsiesszolni. Egyébként innen már nagyon sok ellenfelünk lesz, és a többségük állandóan újratemelődik, ha tehetjük, rohanjunk el mellettük harc nélkül. A létrán másszunk fel a rakétáért, majd vissza le, és folytassuk utunkat. Hama-

rosan elérkezünk a zombiktól hemzsegető mocsárhoz, ami elsőre labirintusnak néz ki, de azért nem nehéz benne eligazodni, főleg nem a térképpel, és nem is kell attól tartanunk, hogy valahol elsüllyedünk. Balra menjünk tovább a repülőgéproncokhoz, itt érdemes meglátogatni a zseblámpánkra szerelve az alvadt vér megtalálásában segít. A pilótát még életben találjuk, de súlyosan sérült, pánikba esett és beszorult a lába, ráadásul a gép is süllyedni kezd. Carnby megnyugtatta, hogy nem lesz semmi gond, aztán otthagyja elsüllyedni, pár másodpercünk van csak, hogy elhagyjuk a gépet, ha nem akarjuk, hogy az a mi koporsónkká is váljon. A pilóta halála előtt annyit még elárul, hogy Johnson lebukott, ezt majd a részletekből tudhatjuk meg, hogy a fekete manipulatív manusz, aki mindkét főhősünket belerángatta a balhéba kormánygünyök, aki Lamb szervezetébe beépülve nyomozott. A mocsárból most felfele menjünk tovább, a skorpió utáni helyszínen vegyük fel a medált, majd a templom helyett a hídon keresztül folytassuk utunkat. Itt végre randizhatunk egy kerítésnél Aline-nel, odaadjuk neki a korongot, amire vágyik, cserébe egy gyűrűt kapunk, ami persze nem eljegyzési, OM áll rajta, tehát Obed Morton-é. Most már mehetünk a templomhoz, a drótvágóval vágjuk le a láncokat az ajtó körül, majd kombináljuk a szűrőt a zseblámpával, és menjünk be. Bent találunk energiát, rakétát és egy könyvet (kézíróemberáldozatokhoz), továbbá a szűrővel láthatunk egy pentagrammot az ajtón és egy konzolt. A másik két jel megtalálásához be kell járunk az egész pályát újra a szűrővel, és nagyon nehéz őket felismerni, kevésbé figuratívak. Ha ezzel megvagyunk, üssük be a jeleket a konzolba, a fordított keresztet (jobb felső), a pentagrammot (középső) és a háromágú szigonyt (jobb alsó). Most már szétszedhetjük a lámpát, és lemehetünk az oldalmál megnyitott lejáraton keresztül, a kapunál értelemszerűen a pecsétygyűrűt kell használnunk. Haladjunk tovább, hamarosan Alan laboratóriumába jutunk, ahol a kapcsolókkal egyelőre még nem tudunk semmit sem kezdeni. Vegyük fel a medált az elágazásnál, de ne forduljunk be, menjünk egyenesen. Pár lépés után meglepjük Alant egy szörny génm manipulálása közben, lekapcsolja a villanyt, elmenekül, és zárja maga után az ajtót. A sötétben a zseblámpánk lesz a segítségünkre, továbbá Aline, aki az általa szerzett térkép segítségével navigál minket. Space-eljük meg az ajtót, ezután jönnek a kapcsolók, amikkel megpróbáljuk túlterhelni a nyitószervezetet. Az első egy asztalon találjuk a visszafelé vezető úton, a másodikat az egész labor bejáratánál, ahonnan jöttünk, a harmadik pedig az elágazás után a harmadik út végén van. Ezek után már kinyitlik az ajtó, indulunk balra át az itteni ajtón, elolvashatjuk Lamb Obed-hez írt fenyegető levelét, továbbá

Jeremy levelét is, majd távozzunk arra, amerre Alan menekült. Szaladjunk végig a hosszú folyosón, be az oldalsó ajtón, közben Carnby újabb eszmecsereit folytat Aline-nel, melyben megtudjuk, hogy Aline kinyitotta a növényházhoz vezető utat, és valószínűleg Lamb felelős Fisk haláláért. A rádiószobában újabb bizonyítékot találunk arra, hogy Lamb szállította a hullákat Alan kutatásaihoz, ezekért Obed azzal fizetett, hogy elérte a fivérével, aki azóta, mint tudjuk, rájött erre. Tehát Lamb maga is a kapu kinyitását, és a sötétség feletti hatalmat akarja magáénak, mi vagyunk a két ügynök, akiket a szigetre küldött a táblák fordításáért, amiket Obed végül mégsem akart átsegíteni Lambnek. Menjünk ki és tovább a másik ajtón, majd a már ismert pincéből fel a növényházba a létrán. Itt gyűjtjük be a löszert, a létra tetejéről lökjük le a szobrot, majd a maradványai közül vegyük fel a harmadik szobrunkat és Alan Morton gyűrűjét. Természetesen a hosszú úton menjünk vissza a gyűrűvel működő kapuhoz, és használjuk az új pecsétygyűrűt is ott. Aline is csatlakozik hozzánk, megtudjuk, hogy amennyiben a kaput mégis kinyitja valaki, hajnal előtt vissza kell zárni, mert addig nem jöhetnek át a sötétség teremtményei. Menjünk tovább, át a hídon, majd oldalt nyissuk ki a csapóajtót, és szedjük fel az új fegyvert meg a többi extrát. A következő helyszínen természetesen Alan kinyitja a kaput, ami Carnby-t is magába szippantja. Egy H. R. Giger szerű világba csöppenünk, és a fény egyik istenétől, Hecatonchires-től megtudjuk, hogy Carnby az ő harcosa, az előző Carnby reinkarnációja. Itt már tényleg nonstop teremődnek újra a lények, tehát csak szükség esetén harcoljunk, a kristályok a villámfegyver töltőjéhez hasznosak, a foszforeszkáló forrás pedig az energiánkat tölti. Az út teljesen lineáris, haladjunk barlangról barlangra, a térkép is segít. Az egyik helyen Carnby megpróbálja egy szikla peremen kötélbe kapaszkodva követni Alant, ám az elvágja a kötelet, így egy alsóbb szinten folytathatjuk utunkat. Az innen nyíló barlangban újabb fegyvert gyűjthetünk be Archibald Morton hullája mellől, továbbá egy flakst és a naplóját. Menjünk vissza a barlang szájához, és a balra található kötélén másszunk le. Menjünk fel a lépcsőn, és kövessük Alant, hamarosan találkozzunk vele, Aline-nel és a szörnyre változott Obeddel, aki leugrik egy szakadékba a fivérével. Menjünk tovább, fel a következő kötélre, itt Johnson hív minket rádión, elmondja, amit már tudtunk, hogy kormánygünyökként épült be Lamb szervezetébe, továbbá Lamb felelős Fisk haláláért is, aki soha nem is jutott el a szigetre. Az itteni barlangban megtölthetjük a flakst energiával, majd a hid túloldalán folytassuk az utunkat. Sokáig csak egy irányba mehetünk (a létra sem működik), az egyik helyszínen, ahol látszólag közepes méretű sziklarakások blokkolják az utunkat, space-szel juthatunk tovább. Az itteni magasabb kijárat is elérhetetlen, a következő, látszólag





zsákutca helyen pedig egy sziklaoszlop dől le automatikusan, azon haladhatunk tovább. Itt Aline-től megtudjuk, hogy közeledik a játék vége. A következő oltáros helyszínről menjünk tovább, le a kötélen, és jön az utolsó főnök, az átváltozott Alan személyesen. Vele egy módon lehet elbánni, csajjuk a térkép jobb alsó sarkába egy kis barlang százához, oda nem tudunk bemenni, mindig előtünk terem ott és kidob bennünket. Azonban ha megsebesítjük például lightning gúnna, amíg a padlón van, beszaladhatunk a barlangba. Ekkor Camby átváltozik indián sámánná, megöli Alan-t az ott található lándzsával, majd visszaváltozik. Ezután nincs más dolgom, mint a közepén levő szoborfej felmarkolása, és az előző helyszín oltárán való elhelyezése.

Ha kimegyünk az újonnan kinyitott ajtón, jön a megnyerés. Hőseinket kimentti Johnson egy helikopterrel a szigetről, Edenshaw pedig a rituáléval lezárja a kaput, és elpusztítja a szigetet. A sztori Lamb jelenetével zárul, akinek már birtokában van a táblák fordítása és minden információ egy másik kapu kinyitásához, márpedig vannak további kapuk is a Földön. Ez és a credits végén olvasható „Edward Camby vissza fog térni” szöveg arra utal, hogy remélhetőleg nem kell újabb 6 évet várunk az Alone in the Dark ötödik részére, valószínűleg hamarosan megkezdődik a munka, az is lehet, hogy már dolgoznak rajta.

### Aline in the Dark

Aline-nel a játék sokkal inkább kalandjáték, mint Camby-val. Így is sok ellenféllel kell harcolnunk, de a hosszabb unalmas harcok részek hiányoznak, mindenhol a puzzle-k dominálnak. Szerintem érdemes a játékot mindkét karakterrel végigjátszani, de ha valaki csak az egyikkel akarja, Aline megoldása érdekesebb.

Aline a manor tetején ér földet az ejtőernyőjével, kevésbé szerencsés, mint Camby, ugyanis sem fegyvere, sem állásmentő medálja nincs, ráadásul földet érskor súlyosan megsérült, az energiája is nagyon alacsonyan áll. Ez utóbbit orvosolhatjuk a nálunk levő elsősegély dobozzal. Érdemes a többi tárgyunkat is átnézni, megtaláljuk Johnson levelét, melyben azt próbálja elhitetni velünk, hogy Obed Morton az apánk, továbbá az ehhez tartozó fényképet is. Később természetesen ki fog derülni, hogy mindez kamu, csak azért készült, hogy a legjobb Abkanis szakértőt nyerjék meg a táblák lefordítására. Induljunk el a tetőn, hamarosan Camby jelentkezik, és biztosít minket arról, hogy hamarosan ő is a manorba ér, mi addig bújunk el valahol, ami eszünk ágában sincs természetesen. Másszunk be az ablakon, és hallgassuk meg a járásképtelen, vak és félőrült öregasszony mondogáját, ad pár hasznos infót, például, hogy bizonyos árnéklények ellen fénnel, azaz zseblámpával is harcolhatunk, továbbá kapunk tőle egy kulcsot. Vegyük fel az energiát is, és itt is elolvashatjuk a Camby sztorijából már ismert Obed-ről szóló újságcikket. Amikor távoznánk, meglepvenedik a szőnyegen látható szőny, kapcsoljuk be és mozgassuk rajta a zseblámpánkat, így küldhetjük át az örök vadászmezőkre. Vegyük még fel a medált, majd távozzunk az ajtón át.

Szaladjunk egyenesen a folyosó másik végébe, az itteni lényt is megijeszthetjük a lámpával, de ennek már nem árthatunk, csak ha az ajtó melletti kapcsolóval felkattintjuk a villanyt. Ez az ajtó zárva van, a folyosó harmadik ajtaján távozzunk. Itt már sokkal szemtelenebbek a szörnyek, folytassuk utunkat a patkós ajtó mögött, ahol kapjuk fel a medált és a löszert. Irány vissza az előző szobába, itt is vegyük fel a medált, és távozzunk a harmadik ajtón (a negyedik zárva van). A folyosó utáni szobában is gyűjtőgessünk, egy kulccsal, egy energiacsomaggal és egy doboz löszrel leszünk gazdagabbak. Ezzel a kulccsal az öregasszony szobájában a zárát nyithatjuk ki, menjünk vissza, és arra folytassuk utunkat. A lépcsőn szaladjunk le (az elsőn kihallgathatjuk, amint a gonoszabb Alan leszidja Obedet az ikerestvérét, amiért az elárulta őt Lambnek), a földszinten kapcsoljunk villanyt, és menjünk ki a kis folyosóra, onnan pedig az egyetlen nyitható ajtón át egy szobába jutunk. Itt nyissuk ki a kulcsunkkal azt a fekete dobozt, amin egy kisebb totemoszlop áll, végre szereztünk egy fegyvert, ki is próbálhatjuk, mert azonnal megjelenik egy szívós szörnyeteg. Sajnos ez Camby leggyengébb pisztolyánál is gyengébb, így ilyen kis szörnybe is egy rakás skulót kell pumpálnunk, hogy hazavágyjunk. Távozzunk a másik ajtón át, épp Obedet látjuk elszaladni jobbra. Kövessük a főfolyosóra, ahol kapcsolunk villanyt, majd azon az ajtón menjünk tovább, amit a kamera megmutat (mert zajt hallunk onnan), az összes többi amúgy is zárva van. Az ajtó mögötti folyosó végén Obed vár ránk, egy rövid beszélgetés után le is lök minket. Szerencsére csak kábító lövedék volt, Obed bezárt minket egy szobába, és lenyúlta a dzsekinket, de rádión megtudhatjuk, hogy Camby, a felmentő sereg már úton van ide. Addig is foglalkozzunk el magunkat, kapcsoljunk villanyt, vegyük fel az íróasztalról a csavarkulcsot és az energiát, a szekrély medált, nézzük meg Edenshaw képét a szekrényen, és olvassuk el Alan naplóját, ami az éjjeliszekrényen fekszik. Menjünk be a tükörajtó mögé is, az első lépcső alján vegyük magunkhoz a háromcsövű sörteket, legalul pedig az energiát. Itt kukkoljunk az ajtón át, láthatjuk a rettegő Obedet, amint Lambel beszél rádión, és közli, hogy elküldte neki a táblák fordítását (tehát mi potyára vagyunk itt), továbbá két ügynök nagyon kevés lesz a sötét erők megfékezéséhez (ezek mi lennénk), egy egész hadsereg kellene. Mire végez, Alan belép a helyiségebe, és leüti áruló fivérét. Menjünk vissza a szobába, végre Camby is előkerül, és a segítségével feljutunk a felettünk levő helyiségre. Ott a gonosz Judas De Certo szelleme biz meg minket, hogy lopjuk el neki Edenshaw tükreit, ráadásul ezután, ha elmáskálunk is mindig a számára kedvező útra teleportál minket. Kapcsoljunk villanyt, és távozzunk. Menjünk az öregasszonyhoz, ő megerősíti gyanúinkat, hogy De Certo gonosz, és nem szabad a kéréseit teljesíteni, ezután menjünk a lépcsőn az első emeletre, mielőtt kinyitnánk az ajtót. De Certo elteleportál minket. Menjünk be az első ajtón, kapcsoljunk villanyt, vegyük fel az energiát, a tükört és a gránátvetőt, majd olvassuk el Alan munkanaplóját.

Jegyezzük meg, hogy itt a vetítógép, később még vissza kell jönnünk ide. Menjünk vissza a folyosóra, kapcsoljuk fel a villanyt, és menjünk be a kapcsolótól balra levő ajtón, ahonnan az Aline kántálás jön. Szaladjunk be jobbra az ágy mellé, és menjünk be a tükör mögé De Certohoz. Természetesen válaszoljunk nemet, amikor a tükört követeli, ekkor Aline összetöri a tükört, és végez De Certo szellemével. Jutalmul egy szobor is a tárgylisztánkba vándorol. Menjünk vissza a szobába, és vegyük fel a löszert, energiát és medált. Itt találkozunk először Edenshaw-val, aki gratulál, hogy legyőztük De Certo, és arra kér minket, hogy szerezzük meg a fény hét istenének hét szobrát, ezekkel csak ma éjjel tudja elvégezni a rituálét, és lezárni a kaput, amin átjöhetnek a sötétség teremtményei. Ettől kezdve szabadabban mozoghatunk a manorban, távozzunk a másik ajtón át, és a Camby-nál megismert festményes helyre jutunk. Onnan a dupla ajtón vissza is mehetünk az előző folyosóra, a szekrény melletti ajtón pedig oda, ahol felérhetünk. Most menjünk a hálóföldszintjére, kapcsoljunk fel a villanyt, vegyük fel a löszert, és távozzunk a dupla ajtón át. A folyosóról menjünk arra, ahonnan Obed elszalad, most már bemehetünk a szobájába, ahogy Edenshaw is tanácsolta. Kapcsoljunk villanyt, és induljunk felfedezőútra. Vegyük fel a löszert, olvassuk el Obed naplóját és jegyzetét az Abkanis indiánokról, majd lökjük ki a tükört. Olvassuk el az ott talált könyvet is, ami a rituálét írja le, majd kutakodjunk tovább, vegyük fel az energiát, olvassuk el az újságot, ha ezt eddig nem tettük volna meg, és nyissuk ki a szekrényt. Még Obed diplomáját és a kögyűrűs fényképet lehet megnézni, aztán távozzunk a másik ajtón. Visszakerülünk Lucy Mortonhoz, az öregasszonyhoz (nem teleportálunk, csak a program megspórolta nekünk a bolyongást), aki ad nekünk egy prizmat, és mesél a családon ültő atokról, mellékesen célzoza ránk is. (Bár a szövegben ki fog derülni, hogy nem Obed Aline apja, és az egész csak beütető mese volt, Lucy egyik megjegyzése nagyon sejtelmes, ahogy később Obed egyik célzása is az lesz. Ezek a kérdések a játék végén is nyitva maradnak, így nem kizárt, hogy a dolog vissza fog köszönni a következő Alone játékban, és talán kiderül, hogy Aline mégis rokon kapcsolatban áll a Morton családdal, ami a véletlen furcsa firtora.) Menjünk vissza a vetítógéphez, kapcsoljuk fel a villanyt, majd használjuk a prizmat és a zseblámpát a gépen. Egy mozt láthatunk, melyben Alan a meggyilkolt apját alakítja át árnyéklénnyé, az előadás után pedig kapunk egy kockát, amiről könyvtár 3D-s térképe pár plusz infót. Most már majdnem mindent bejártunk, ezen az emeleten még a kacskaringós folyosó végén benyithatunk egy szobába, ahol villanykapcsolás után elolvashatjuk De Certo Richard Morton-nak írt levelét, továbbá Obed fényképes naplóját. A földszinten is nyílik egy ajtó a folyosóról, ahol Obed ránk lök, de ott Aline-nel abszolút semmi nem találunk, nem is érdemes bemenni. Továbbá még felmehetünk a lépcsőn az elsőre, és a folyosóról nyíló utolsó ajtó mögötti csigalépcsőn a harmadikra. De ezeket sem érdemes megjá-

szani, maximum az utat lehet lerövidíteni időnként. Ha mindent bejártunk, jöhet a földszinti folyosóról nyíló hatalmas könyvtár. Bent kapcsolunk villanyt, majd olvassunk. A szobor mellett van a nagy könyv a Morton családról, a másik asztalon pedig Jeremy naplója. Vegyük fel a gránátokat, majd az első emeleten a Camby által kinyitott litkos helyiségben a löszert. A felső emeleten levő létrán másszunk ki a tetőre, onnan pedig be a toronyba, ahol további gránátokat vehetünk magunkhoz. Kocogjunk vissza a könyvtár földszintjére, majd a bejáratnál nézve balról az első és második könyvszekrény közé menjünk be. Baloldalt középtájt, ahogy a kocka is mutatja (forgassuk, nézzük meg minden irányból), space-egjűngy egyet, majd a megjelenő konzolba üssük be a kockán látható 1991-es számot. A fülkében vegyük fel az Abkanis láblát, a medált és az energiát, majd húzzuk meg a kart. Jön az első főnök, vele egyébként sokat fogunk harcolni később is, szinte biztos, hogy ő Howard, Obed és Alan apja, gránátvetővel lehet jól elintézni. A lütből, amivel a szörny érkezett, vegyük fel a fél medált, majd hagyjuk el a könyvtárt. Ismét Lucy Mortonhoz kerülünk, a program megint megspórolja a lépcsőmászást nekünk. Ő hozzánk vágja a medál másik felét, és közli, hogy ma éjjel átvándorol a másvilágra, ahol a férje is csatlakozik hozzá, amint megszabadítjuk (ez is arra utal, hogy az előző szörny tényleg Howard Morton volt, a medált meg kettőtörték, ahogy a Twin Peaksben). Lucy még elmondja, hogy szinte kizárt, hogy Obednek lenne gyermeke. Rakjuk össze a medált, és a földszinti hallban használjuk a tükör jobb sarkában.

Ezután már kinyithatjuk a tükörajtót, és a pincébe kerülünk. A pincét már Camby kifosztotta, így semmi sem találok, a létrán át tudunk továbbhaladni. Aline automatikusan használja a létra tetején a csavarkulcsot az ajtó kinyitására. A növényházban egy doboz gránátot és egy darab Edenshaw-t találunk, ez utóbbit az erődbe küld minket. Távozzunk az ajtón, itt ismét harcképtelenné kell tennünk a Howard-szörnyet. Jobbra induljunk (balra nincs semmi), ki a kiskapun. Innen az út teljesen lineáris, haladjunk, szedjük le a fel-fellátadó Howard-ot meg a többi teremtményt, ha kell, továbbá gyűjtőgessük a löszert és medált. Hamarosan eljutunk egy templom méretű családi kriptához, menjünk be, bent pedig Jeremy nyughelyét látogassuk meg. A feltárló hagyott nekünk hátra egy rakétavetőt rakétákkal, egy energiacsomagot, egy állásmentő medált, egy érdekes eszközt és egy üzenetet, ami az eszköz használatára utal. Menjünk vissza a kriptá forrásába, a bejáratnál szemben levő géphez. Használjuk az új cuccunkat a zseblámpán, így a zseblámpa csak kis szórásban fog világítani. A falon levő eszköz egy rakás lámpából és fényérzékelőből áll, láthatjuk, hogy egyes égők égve maradnak, mások nem. A szűkített fényű zseblámpával egy M (mint Morton) betűt kell rajzolnunk az eszközre úgy, hogy a bal alsó sarokban kezdjük. Mazochistáknak ajánlom a szűrő nélküli változatot analóg gamepaddal (egérrel és szűrővel túl könnyű), azt is meg lehet csi-





nálni, bár nagyon nehéz, nekem PSX-en sikerült. Szedjük szét a buherált zseb-lámpát, és folytassuk utunkat a Richard Morton (pontosabban már csak „ichard”) név mögött. Itt Sam Gibson száz éves hullájába botlunk (a könyvekből kiderül, hogy ő volt az első táblaforító), aki csak egy dühös üzenetet hagyott hátra, nem őrlt, hogy a Mortonok így elbántak vele (bezárták a kriptába). Menjünk végig a bányájáraton, és csúszunk le a domboldalon.

Itt kezdődik Aline harmadik CD-je. Dzsalsunk át az erdőn, közben rá is gyűjt-hatunk nyugodtan a „Mint a mókás fenn a fán, az úttörő oly vidám” kezdetű nótára. Jön az erdő, ami sok-sok új feltörőt rejt magában, másszunk fel a kapu melletti növényzetén, és vegyük be. Fű a szél a magasban emberesen, menjünk le a lépcsőkön a kapuig, amit így belülről ki is nyithatunk. Folytassuk az utunkat lefele, vegyük fel a medált, másszunk meg a félg leomlott falat (rajta meg lőszert találunk), majd szökkenünk le a másik oldalra. Menjünk be az épületbe, a korlátos lépcső tetején bejutunk Obedhez. Ő elmondja, hogy soha nem volt lánya (így tehát Aline nagy kérdése meg lett válaszolva, nem Obed az apja), bár a Marie Cedrac név rémlik neki a távoli múltból (Lucy utalása után ez is sejtelmes, hogy Aline-nek mégis lehet valami köze a családhoz egész véletlenül, ha lesz folytatás, meglátjuk, hogy ezt a témát továbbvisszük-e). Obed egyébként már éppen az átalakulás küszöbén van, a bratýója megbuherálta kicsit genetikailag, így Obed rendszeren összebeszél tompa aggyal, nem sokra jutunk vele. Szedjük fel a fémkártyát és a medált, majd menjünk ki, és tovább, amerre még nem voltunk. Itt sok lépcső vezet le a mélybe, egy nagy kiterjedésű romos területre. Térképezzük fel, és gyűjtögetünk. Találunk rakétákat, medált, lőszert, öntőformát (ezt a másik lépcsőn felmenve a ládából vehetjük fel), energiát, drótvágót, fémdarabot és pár jegyzetet és tervrajzot a bányagépénél. Menjünk vissza oda, ahol átmásztunk a falon, másszunk vissza, és menjünk be az épületbe, ahol még nem voltunk. Itt egy leláncolt ládát találunk, vágjuk el a láncot a drótvágóval, és vegyük fel a kulcsot és a fémdarabot. Most menjünk vissza egészen az erdő tetejéig, ott végre bemehetünk az új kulcs segítségével Jeremy műhelyébe. Kapcsolunk villanyt, majd gyűjtjük be az energiát, az üveglencsét és a három alkatrészt, továbbá olvassuk el Jeremy naplóját, sok érdekesség van benne, és egyben kulcs is egy puzzle-höz. A különös gépezetbe pakoljuk be az öntőformát és a fémdarabot, majd kapcsoljuk be, kapunk egy újabb alkatrészt. Elkezdhetjük összerakni az alkatrészeket Jeremy tervrajza alapján. Először a built-ot kombináljuk az orange accelerator-ral, majd az így kapott félkész photoelectric pulsar-t a barrel-el. Ezután a tripod support-ra nyomunk egy spilit, és a perforator barrelt kombináljuk a tripod supporttal. Végül az így kapott perforator barreles tripod supportot rakjuk össze a félkész photoelectric pulsaral. Menjünk ki innen arra, amerre nincs ajtó, és használjuk az ottani távcsővön az üveglencsét, nézzünk is bele. Space-szel zoomoljunk középtájt a lyukra, majd S-el lépünk el a távcsőftől, és indulunk balra. Lezuhanunk a mélybe, és a csatornában kötünk ki, ahol egy csatornaszörny szívélyes fogadtatá-

sában lesz részünk. Evickéljük ki a vízből, majd a létra segítségével másszunk fel a csatornából. A ládából szedjük fel a három metallic cardot, és távozzunk az ajtón át. Most menjünk oda, ahol Obed cellája nyílt, nem messze attól találunk egy ajtót, amit a négy metallic card fog nyitni, és Jeremy naplójában találjuk a kártyák sorrendjét, ami ezüst, arany, vörös és fekete. A csil-lagvizsgálóba jutunk, az egyszerűbb átjárás érdekében kinyithatjuk az itteni egyik ajtót, továbbá gyűjtjük be az energiát, a plazmacsúzlit, a medált és a másik metallic half-ringet. Most már felmehetünk a lépcsőn, Camby jelentkezik rádióan, ő épp most ért a kőörökhöz. Nézzük meg a rajzot, majd vegyük kezelébe a gépet, ami elég trükkös puzzle. Be kell adni egy dátumot, de a nálunk levő papírokon szereplők közül semmi sem működik, viszont ha Camby-val játszottunk már tudjuk, hogy a mai dátum a kulcs (meg egyébként is tudjuk már, hogy ma van az együttállítás, és ma nyitható a kapu), a dátumot viszont csak az intróból tudhatjuk meg, ami 10 31 2001 (azaz Október 31). Egy frankó mozi következik, amiben a bolygók felsorakoznak egymás elé, majd Camby is megkapja az infóját a kőörökhöz (Aline most nem futtatja meg), végül pedig kinyílik egy rejtkehely, ahonnan vegyük magunkhoz a két kulcsot, a pecsétygyűrűt és a szobrot. Az egyik kulcs segítségével kinyithatjuk a harmadik ajtót is, ameddig zárva volt, menjünk ki. Vegyük fel a gránátokat és a medált, majd vizsgáljuk meg a szobron a lyukat, amit már a távcsővel is észrevettünk. Camby „indian varázsló” jelenti, hogy végzett a rituáléval, és pont egy akkora korongot szerzett, ami ide passzol, így hőseink megbeszélnek egy randit. Hagyjuk el az erdőt, és egészen a harmadik CD legelejéig menjünk vissza (tovább nem is tudunk), ott megkapjuk Camby-tól a pecsétygyűrűt cserébe a korongot, amit természetesen a lyuknál használunk (szerencsére a program meg-spórolja nekünk a visszaútat, oda úton így is nyaggat bennünket a fel-feltámadó Howard eleget). Megkapjuk a harmadik szobrot, plusz az Abkanis energiakövet (tízezer éves Duracell). A két metallic half-ringet kombináljuk komplett gyűrűvé, ezt rakjuk össze az energiakövel, az így kapott cuccot pedig a perforátorral, ami így sok fáradság árán komplett lett, de a használata sem lesz egyszerű. Most menjünk Jeremy műhelyébe, és onnan a létrákon keresztül a tetőre, ahol nyissuk ki a lakatot a lakatkulccsal. Egy emelettel lejjebb használjuk a középső gépet a tető kinyitására, majd a még egy emelettel lejjebb levő gépet a villámszedő (tudjátok, mint Dr. Frankensteiné!) kiengedésére. Ismét előkerül Howard, de most végre el is intézhetjük végleg, tehát ismét főnökharc lesz. Majdnem két percig lesz kint az áramszedő, amin keresztül időnként a terem közepébe csap a villám. Úgy kell kerülni a terem közepét, hogy Howard akkor ugorjon át felette, amikor épp becsap a villám. De amikor a villám cikázik, akkor nem ugrik (annyira nem hülye). Segítséggükre lesz az, hogy látunk egy villantást, mielőtt jön a villám. Ha lejár az idő, újra kapcsolhatunk, ha jól számolom háromszor kell „kiütni” vészhelyzetesen szölvá, és akkor már tényleg ott marad. Most egy nehéz rész jön. Kapcsoljuk újra

be a gépet (vagy ki és be, ha nem járt le az idő), aztán, mint az őrlt rohanjunk le a nagy romos területre, ahol a bányagép-találtuk a tervrajzokkal, és használjuk a perforatort a gépénél. Először a falon át mentem, de azt hiszem a csilagvizsgálón át rövidebb az út valamivel, mindenesetre mindkét út teljesíthető. Ha megcsináltuk, kirobantjuk a falat a villámmal hajtott géppel, és végre szabad az út tovább. A barlangban vegyük fel Jeremy photoelectric pulsar fegyverét, és olvassuk el az írást, majd haladjunk végig a barlangon (le a létrán, át a hidon, le a lépcsőkön). Miután átmásztuk a sziklákra Camby-ba botlunk, majd Aline ismét lefordít egy táblát, és pár helyszínnel odább Alan ismét kinyitja a kaput, ahogy Camby végigjátszásánál is (ütközben persze most is fosszuk ki a csapóajtó alatti rakta).

A mozi után (melyben Alan bement a kapun, és Camby is be lett szippantva), kövessük a népet mi is a sötétségbe. Innen a játék elég lineáris, eltévedni nem lehet, szóval haladjunk az úton, közben gyűjtögetünk a kőstályákat, amik mennek a villámfegyver töltőjébe. Ha tehetjük, ne bocsátkozunk harcba, a szörnyek innen már úgylis nonstop termelődnek újra. Ahol látszólag két másik kijárat van (bár az egyik elérhetetlenül magas), ott space-szel másszunk a kőrákosokra, úgy halad-hatunk tovább. Hamarosan elérünk a barlang mélyén levő Abkanis erődhez, Aline magától felmászik a létrán. Az erődben egy házat találunk, amihez egy létra van támasztva, és egy hosszú lépcsősről, ez utóbbit menjünk fel először. A járat végén a mozi után egy Abkanis oltárhoz jutunk. Ezen gombokat láthatunk, mindegyik más-más helyet nyit, a bejáratnál szemben természetesen a bejáratot. Nyomkodjuk végig az összes gombot valamilyen rendszer szerint (az óramutató járása ajánlott a bejáratról kezdve, így lesz kerek a történet), és nyerünk egy korongot és egy darab írott történelmet mind a hat ablak mögött. A korongok a fény hét istene közül hatot ábrázolnak, a történet pedig arról mesél, hogy az istenek sokat utaztak, amíg megtalálták a Földet, és elhatározták, hogy megszerzik. A Földet akkora sötétség ilyenkor uralták, ám sorban mind a hat fény-isten megküzdött velük, és a sötétség a föld alá (a kapu alá) menekült. Ekkor a hetedik isten, Hecatonchires, létrehozott egy fajt a kapu őrzésére, ezek lettek az emberek, az őrzők. A mesedélután végez-tével tűzzünk vissza a lépcső alján levő házhoz, fel a létrán, le a belsejébe, ott pedig az ábrák segítségével pakoljuk be a korongokat a megfelelő lyukakba. Nem érdemes silabizálni az ábrákat a tárgylistánban, egyszerűbb, ha gyorsan végig-nyomkodjuk a use-t az összes korongon minden lyuknál, a megfelelő bekerül, és mehetünk a következőhöz. Menjünk hátra az épületben, vegyük fel az indián vizes tömlőt, a medált és a piramist, majd menjünk vissza a lépcsőt megmászva az oltár bejáratá elé, és használjuk a piramist a csonka piramison. Erre újdonsült have-runk, Hecatonchires isten megáldja küldetésünket, ad nekünk egy szoborfejet, és felkapcsolja a villanyt a barlangban, hehe. Menjünk vissza a létrához, ahol felmászunk az erődhez, másszunk le, és haladjunk tovább a lépcsőn, amerre még nem

voltunk. Pár járat és egy rakás szörny után menjünk át egy hídon (a kötélén még ne menjünk le), az utána levő barlangban pedig megötlhetjük a vizes tömlőt a forrásnál zöld, energianövelő itallal. Tovább-haladva, egy kevéske sziklamászás után láthatjuk a magasból Alant, amint az előző hídnál lelép a kötélén a mélybe. Ezen infó birtokában menjünk mi is vissza, és másszunk utána. Itt már a H. R. Gigeres barlangok jönnek, amikor a nagy látogató lyukhoz érünk, ismét tanúi lehetünk a Camby történetéből ismert jeleneteknek. Embereink elkapják Alant, de a szörnyre változott Obed is megjelenik, és a mélybe veti magát fivérével együtt. Aline bátran utánuk ugrik automatikusan, és felszedi a hetedik, egyben utolsó szobrot. Vegyük fel a medálokat, majd pár lépés után másszunk le. Hamarosan nálunk is jelentkezik Johnson a rádióan keresztül, és vallomást tesz, hogy valójában a kormány-nak dolgozik, csak beépült Lamb szerve-zetébe, az egész sztori arról, hogy Obed Aline apja kamu, a fényképet is ő hamli-sította, hogy Aline elvállalja a fordítási munkát. Miután a vizen is átevíckéltünk, visszajutunk egy ismerős barlangba (ahol magasban volt a kijárat), másszunk le, és arra menjünk tovább, amerről először ide-jöttünk. Johnson ismét jelentkezik, közli, hogy egy órán belül megérkezik egy heli-kopterrel, és kiment minket, emellett van-nak rossz hírei is, Lamb megszerezte a fordításokat, és két további kaput is talált máshol, így akkor is nyerhet, ha ezt itt sike-resen elpusztítjuk. Pár lépés után ledől egy hatalmas kőszlop, amin folytathat-nánk az utunkat, ha nem kerülné elő az utolsó főnök, Obed. Ő elég erődesken alakult át, gyakorlatilag két lény, az egyik a gonosz, aki jön a Darth Vaderes „én vagyok az apád, ugye nem óléd meg az apádat” kamu dumával, a másik pedig azt mondja, ne hallgassunk rá, inkább végez-zünk vele. Sajnos arra nem sikerült rájón-nom, hogy hogyan nyírjuk ki a fickót, mert bár a legtöbb fegyver találatától villog, nem akar megpusztulni. PSX-on lehetett egy kicsit hátrálódni így, de PC-n még ez a húzás sem működik. Egy dolgot lehet PC-n tenni, amikor lefut a mozi, és Obed még nem indul el felénk, izomból rohan-junk át a hídon, így a másik végén épp el tudunk mellette szlisszolni balra, mielőtt megindulna. Ha kikerültük, akkor már nyert ügyünk van, mehetünk a következő helyszínre, és faképnél hagyhatjuk. Kiván-csiságból megnéztem manuálisan is a mozikat, és azok szerint egy csomó szörny kapcsolódik még be a harcunkba, aztán valaminek hatására Obed-en a jó kerekedik felül, továbbküld minket, ő meg a mélybe rántja a szörnyeket.

A következő helyszínen már nincs sok dolgunk, helyezük a fejet az oltárra, ahogy Camby-val, majd rohanjunk ki az ajtón. Jön a megnyerési mozi, ami sajnos a survival horror trendekkel ellentétben minden esetben, mindkét karakterrel tök ugyanaz. Tehát ahhoz már nem lehet mit hozzáfűzni, hőseink itt sikert arattak és megmenekültek, de szinte biztos, hogy visszatérnek (ezt ígéri a program, leg-alábbis Camby visszatérését), hogy újra felvegyék a harcot Lambbal a következő kapunál.

Credo





## Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria

### Phungoria felé

Az egyetlen közlekedőeszköz Gilbert lakhelye s Phungoria között az a lift, mely jelen állapotában alkalmatlan a fent tartózkodók lejuttatására — így nyitófeladatunk a berendezés megjavítása lesz. Nem bonyolult az ügylet, battyogjunk a ház mögötti kis tiszásra, s a mosógépből vegyük fel a csörlőt. Ezen alkalmatosságot kombinálva a lifttel, már jók is lennénk — hacsak Gilbert cimboránk nem tömné a csörlőt kettőbe nagyfokú igyekezte folytán. De sajna, kettőbe töri. Hát ha sanszosak vagyunk fellelni valami ragasztót a házban, kezdjük vizsgálódásainkat a konyhaszekrény mintegy: kinyitásával. Vegyük innen magunkhoz a következő cuccokat: fogkefe, fogselyem, s hogy egy igazi férfiember eleve képtelen ellenállni a hajszelének, az ugye olyan természetes, hogy mondani sem kell — így pick up hajszel is.

Nagyapánk Phungoria-szerte elismert kekszének legfontosabb jellemzői érdekes módon a kökeménység s enyhe sótlanság, hiába is tanúskodnak az összetevők ragacosos jellegzetességéről. Nosza — vegyük fel a keksz előállításához használatos alapanyagokat, majd használjuk azokat az asztalon álló — mixerben. Valami ragacosos cuccot kapunk eredményül, melynek kézzel történő felvételére nem sok esély mutatkozik. Ha valami ragacosos, az lehet még ragacosabb alapon, vegyük utunkra kifélé. A tisztáson megjeljük nagyapánk tűzvörös alsóneműjét, eleve kihagyhatatlan vegyi fegyver — vegyük fel szépen. Itt figyel egy jóképű zokni is, mely szintén inventorynkat fogja terebélyesíteni, s akkor már magánszorgalom-ból célszerű felvenni a virágot is. A környező fa törzsén némi cseppfolyós álagú gyantára lehetünk figyelmesek, amit szintén magunkhoz szőlünk. Az ablakpárkányból ugyanakkor kiügyeskedhetünk egy jó darab, még frissnek mondható gittet, melyet aztán a másodperc tört része alatt elegyítünk a mixerben fellelhető, imént előállított ragacosos anyaggal. Na most: az imígyen kapott masszába pakoljuk bele a hajszelét, valamint a gyantát is, tők jó: kész a Szuper Ragasztó, melyet a törött csörlő elemre applikálva, áldásos módon egy megjavított csörlőt kapunk eredményül. Vegyük még fel ágyunkról a párnát, majd elmélkedjünk: mi akadály, hogy a csörlő üzembe helyezésével leereszkedjünk végre Phungoria ölére? Segítek: semmi.

### Vádak és ítéletek

A városba érve azonmód találkozunk Michelle Hercegnővel, aki nem kifejezetten örömteli híreket közöl velünk — amíg a lift megjavításával szerencsétlenkedtünk, nagyapánkat a jólelkű, s igen könnyen befolyásolható Király is elmarasztalta a sheriffel egyetemben, amiért Abraham hagyta, hogy a felügyeletére bízott Gombát elrabolják. Az ítélet kíméletlen: nagyapánkat órákon belül kivégzik, így ez idő szerint őszünk a börtönben várja a végrehajtásra felszólító kiáltvány megérkezését, s így a kivégzés végrehajtását. Gilbert persze azonmód bepánikol, ám Michellének van egy egész használható ötlete: ha Gilbert képes szimulálni a Királyt, úgy a kivégzés bejelentésének alkalmával — mely a mai este folyamán esedékes — Királyi minőségében lehetősége lenne elhasszítani a nem kívánt műveletet. Michelle ígéretet tesz, hogy meggyőzi apját — az eredeti Királyt — hogy maradjon ki az ügyletből.

Felvetődik a kérdés: hogyan is tudná Gilbert elhitetni Phungoria minden lakójával, hogy ő a Király? Egy a Michelle-től kapott gyűjtőgetes kártyajáték révén szemrevételezhetjük az uralkodó legjobb jellegzetességeit, így a fiatalok közösen megállapítják: nem kell más, mint egy nagyobb orr, egy palást, egy korona, s valami, ami által Gilbert nagyobbak tűnik, mint valójában — s máris kész a 100%-os Király Álca. Dologra hát — kutassuk fel a komponenseket!

Mielőtt utunkra indulnánk, beszélgessünk el az itt rezidens Saul-lal, aki cipészmeisteri minőségében szorgoskodik Phungoria védelmében, a PVA — Phungorian Volunteer Army, azaz: Önkéntes Phungoriai Hadsereg — kötelékeiben. Az Északon tanyázó vikingekkel már több, mint ötven éve békés viszonyoknak örvendő Phungoria nem is sejtí, hogy a vikingek valójában csak szimulálják a barátságot, s minden bizonnyal meglepetésszerű megsemmisítő csapásra készülnek az Óshaza ellen. Ám, hála a PVA-nek: Phungoria kész megfékezni a valójában hódító szándékokkal kacérkodó, együttműködést tettető vikingcsoportosulásokat. Ez a jelen idő szerint három tagot számláló PVA filozófiája, melyek sorai között még a hőbortos Pete Fedurskit, és Zoknit köszönhetjük — s noha Zokni a stratégiai hadviselés, valamint a Keleti Harcművészetek fortélyaiában is jeleskedik, a kemény katonaélet révén már meglehetősen hiányzik neki egy Nő-Zokni társasága — mint azt az

originális Zokni Saulon keresztül megvalija nekünk.

Sok sikert kívánván a PVA működéséhez s toborzó akciójához, induljunk tovább — pár lépés megtétele után egy síró, rívó gyermekre figyelhetünk fel az Órtorony bejárata mellett. Beszélgessünk el vele, megtudakolván féktelen bánatának legfőbb okait — egyszerű a képlet: a kis Szalmabajusz Tomika áhitozási tárgya az a Szuper Deluxe Csúzlí, mely a mellette álló játékkiaadó automata legfőbb ékessége, ám hiába is szórta bele a gyermek a papájától kapott összeg egészét az átkos szerkezetbe, az csak nem akarta kiadni a neki oly fontos s oly nélkülözhetetlen Super Deluxe Csúzlit. Tomikát megvigasztalni így a Szuper Deluxe Csúzlí nélkül semmi esélyünk nem lesz — ennek tudatában, tessék felbattyogni az Órtoronyba, feltérképezendő a PVA működésének HQ-ját.

Pete Fedurski valóban meglehetősen kattant figura: élt napallá téve görnyed bázikus méretű ágyújának tüzélszerkezete fölött a viking illetőségű hódító hadak hajóit lesve a tenger horizontján, míg még működő életfolyamatainak csatlakoztatásán lelet csupán a környezetben leledző, több toronyra való üres pizzás dobozok, illetve üdítő italok mutatják. A jó öreg Pete olyan szinten van meggyőződve a viking hadak közelségéről, hogy kitartó unszólásunknak s többszöri bejesztésünknek hála, végül hajlandóságot mutat lőni egyet, amúgy mutatoba — így lövésünk vele, mert az — tessék kapaszkodni — jó fog lenni nekünk.

A toronytól induljunk a felfelé vezető utcácskába, ahol csipőből három illusztris Phungoriai egyeddel folytathatunk eszmecsere — kezdjük Minden Phungoriaiak Legerősebbikével, a köztisztetletnek örvendő kovácsmesterrel, kinek neve Vandersteen. S noha a vele való kommunikáció kifejezett jellemformáló hatással bírhat egy Gilberthez hasonló, zsenge ifjonc számára, kalapácsát ennek ellenére sem hajlandó átadni — vagy talán éppen ezért. Megtudjuk tőle, hogy egyetlen szívfájdalma a két környező elem közelsége: a kemény munka során a telefonközpontos Sergio lassú szövegelését, avagy a hírzér Oliver kiáltóását hallgatni kifejezetten lelobozó — Vandersteen emlékszik még azokra az időkre, mikor kedvenc, ám időközben sajnos eltávozott kutyája kitűnő társaságot szolgált a kemény munka mellé. Az üllő mellett hánykolódó, kopottas bőrkésztyűt minden-

esetre megkapjuk tőle, hát vegyük is fel azt.

Beszélgessünk el Sergioval is, majd Olliverrel — tőle egyébiránt mindig értesülhetünk a Phungoriában történő érdekességekről, melyek jelentős része sejtethető a mi ügyködésünk folytán történik — ha vannak ilyenek, arra Olliver, „Extraaa! Extraaa!” kiáltása hívja fel figyelmünket. Tessék bevetődni az itt hozzáférhető második ajtón keresztül Madame Zyzhez is, aki már első konzultációnk során hajlandó rengeteg választ adni az Univerzummal kapcsolatos legégetőbb felvetésekre, sőt: kristálygömbje segítségével a Jövő titkait is képes kifürkészni — ez eleve kellő inspiráció a vele való eszmecsere. Induljunk tovább jobbra. Elton, a helyi feltaláló, avagy meg-nem-értéltárgelme héderre elé sodródunk, mely bejáratát egy méretes szemétkupac szomorítja — ettől mi még magunkhoz szólítjuk az abban fellelhető, extra könnyű, ám extra kemény alumínium rudat. Itt figyel egyébiránt Louise is a balkonon, aki Phungoria legjobban értesült pletykafészkeként nevezhető, ám mint az a fajtájától el is várható: jelen pillanatban is a telefonon csüng, így rajta keresztül informálódni ezen idő szerint lehetetlenség. Eltonhoz bejutni igen érdekes műsor lesz, mely azonban nem okoz majd komolyabb gondot az adventure szerelmeseinek — ezért kész vagyok kezességet vállalni. A feltalálólal történő eszmecsere során megtudjuk, hogy elkészült a világ első, s mindeztáig egyetlen időgépe — hosszas unszólásunkat követően Elton rá is áll, hogy bemutatót tartson nekünk a berendezés képességeit illetően. S noha a hajlandóság megvan, az időgép vezérlőpultja előtt heverő hatalmas ládák átcsoportosítása közben Elton házi robotja csütörtököt mond — így a demonstráció kényszerűen megszakad, de legalábbis: eltörlődik. Ez ellen természetesen tenni is fogunk majd, ám addig is gyűjtsük be innen a következő cuccokat: a bejárat mellett található tervrajzot, illetve az autentikus vákuum-tisztítót. Van itt egy kalódó madártoll is, szintén jól jöhet még. A körzetben figyel egy téglayre való tinta — ennek természetesen szintén nálunk a helye.

Vegyük lépteinket visszafelé egészen a csúzlis kiscsókáig, majd forduljunk le balra. Itt figyel Arver, fajtájára nézve megrögzött, menthetetlen hipo-chonder, aki egy tüsszentés után hajlamos irhabundában feszíteni a strandon, míg egy esetleges második





tüszentést követően már a kórházba vonulás gondolatával kacérokodik — így mi más is lehetne minden fájdalma közül a legnagyobb, minthogy a galád, szívtelen doki naponta csak egyszer hajlandó fogadni őt. A vele való kommunikáció tehát módfelett tanulságosnak, de legfőképpen mélyenszántónak mondható — így Arver személyiségének kivételései folytán, sacc mínusz 99-es energiaszinttel magunkhoz vesszük a lakószekér lépcsőzetéről a Franco Marco által írt szerelmes kötetet, melyben szerelmes versek olvashatóak. Beszél-gessünk is el Dr. Fraud-al, aki nem csupán a lakószekér gazdája, de az itt felállított színpad, s az azon zajló demonstrációk főbb látványosságául szolgáló Miracle Medicine megalko-tója is egyben. A Miracle Medicine, mint azt a lakószekérben tartózkodó dokitól megtudjuk: az egyetlen orvos-ság, mely minden nyavalyát meg-gyógyít, sőt: már kisebb dózis elfogyasztását követően is jelentős fizikális megerősödést könyvelhet el a szer használója. Szomorú körülmény: az eddigi demonstrációkon alkalmazott erőember ágyának esett — esze-rint nem ivott eleget a szerből — így a következő show bemutatása finoman szólva is bizonytalanná vált. Dr. Fraud olyannyira félti bombabiztos biznisztét, hogy hajlandó is felajánlani nekünk egy üvegcsé Miracle Medicine-t, csak szerezzünk valakit, aki használható a demonstrációhoz.

Itt az ideje, hogy feltérképezzük a vidéket Phungoria körzetén kívül is — erre kitűnő alkalom a Strawmusket farm meglátogatása, ahol a már meg-ismert Tomi fiú papája s mamája gondolja a kukoricát, s persze a szá-mos disznó-versenyen számos trófeát aratott Lullabelle-t. Ő, mint az vilá-gossá válhatott — egy disznó. Mielőtt beszélgetésbe elegyednénk az öreg-gel, vegyük fel az itt kallódó, hatalmas méretű kukoricát, majd — elegyed-jünk beszélgetésbe az öreggel. Mrs. Strawmusket, mint megtudjuk, éppen nem érzi magát valami kirobbanó formában, ám az öregtől egészen érdekes információkat tudhatunk meg a farmerkedéssel kapcsolatban. Itt egy Örök Farmerigazság, figyeljél: A disznók mindig a jobb oldalukon alszanak. Jó, mi?

Sem a viking faluba, sem Larry Barlangshopjába nem tudunk elláto-gatni, lévén a Gomba elutalajonítása óta a hidat lezárták a hatóságok. Az itt posztoló örrel azért még elbeszél-getünk, sőt: egészen addig tesszük ezt, míg meg nem vallja Sarah

iránt táplált legféltebb érzelmét — Sarah egy a Phungorai kocsmá alkalmazásában ténykedő, takaros leányka, aki — fájdalom, de — nem szerepel a stuffban. Sajna így nagy hirtelen nem tudjuk fel-mutatni az őrszemnek sem Sarah-t, sem pedig a más világokból ismert Hidörzök-Eltüntetésére-Alkalmas-Védelmi-Üteget, így vissza is battyogunk Phungoriába, hogy aztán figyelmünket a Saul asztalán időközben megjelent cipőkrémes tégelyre összpontosítsuk. Ha eleget koncentráltunk, úgy: vegyük fel azt.

Menjünk le a dokkokhoz, ahol szóba elegyedhetünk Armand Hammer tit-kos ügynökkel, aki a Phungoriából kimenő hajókat figyeli, az elutalajoni-tott Gomba nyomait kutatva. Jelenléte olyannyira bizalmas, ittléte olyannyira feltűnésmentes — elvégre rengeteg ember szaladgál Humprey Bogart féle ballonkabátban Phungoria szerte — hogy szinte már fölösleges is lenne a „biztos-ami-biztos” alapokon nyugvó drog dealer álca. Ehhez azonban Hammer ügynök olyannyira ragasz-kodik, hogy a beszélgetés végén a kezünkbe is nyom egy tasak kemény drognak álcázott altatóport. Tesszük is el erősen, majd elbeszélgetünk az öreg halással a jobb szélén. S noha szívesen elbeszéli nekünk pipafaragó kiskése legendáját, annak átadására hiába is buzdíja őt a kiskések kaland-játékokban történő felhasználásának számos módozatát ismerő játékos — így vigasztaljuk magunkat némi szu-rokkal, melyet a Vandersteentől kapott késztyűre applikálunk a Hammer ügynök melletti hordóból, mintegy. Mit lehet tenni, bevetődünk a helyi ivóba, hátha nyomára akadunk Sarah-nak — de mint azt lelkesmeretes jelentkezőink sejtethetik: nem akadunk. Az itt poharazgató vikingekkel min-denetre elbeszélgetünk, s meg is tudjuk: eredetileg vadászatra indultak, lévén a viking hagyományok érte-lmében csak akkor minősül valaki Igazi Vikingnek, ha felcseperedését követően elejt egy Vérszomjas Vadállatot, melynek prémjét aztán magára aggatja. Ám hiába: Árnbjorn meggyőződése szerint társa alkalmat-lan erre a feladatra, így az elgyötört, szomorú Snorri sórbe lógatott orr mel-llett — avagy orral? — létezik az ivó egyik fáradt, magányos sarkában. Midőn távoznunk a kocsmából, kons-tatáljuk: időközben az öreg halász elszenderedett, mi pedig képtelenek vagyunk ellenállni a késztetésnek, hogy a földre hullajtott kiskést meg-ővjük az esetleges tolvajok enyves

kezetől — így vegyük azt fel, majd irányítsuk lépteinket Sergiohoz, a tele-fonközpontoshoz. Egy óvatlan pilla-natban nyisszantsuk el a telefonkábelt a kiskés segítségével, majd a leszelt darabot tegyük is el, sosem lehet tudni. Ha most újra felbattyogunk az Órtoronyba, magunkhoz vehetjük Pete Fedurski kardját — mielőtt távoznánk, ékeljük be a tegyvart a laza kötőmb alá, így módon képesek leszünk letaszítani azt. Hangos cső-rőmpölés jelzi akciónk sikerességét: az Órtorony alatti játékautomata immár múlt idő. A csúzlít Tomi gye-rekre bizzuk, majd lebattyogunk az utcára, s magunkhoz vesszük a kíná-lat két említésre méltó darabját, ezek: egy műorr, illetve egy tubus szappan-os víz, buborékok — mint olyanok — előállítására.

Ezzel a jóképű karddal talán valami mást is lehetne kezdeni — menjünk vissza a Strawmusket farmra, majd használj kard báránykán — nem kell rosszra gondolni: a bárányt „csupán” gypjától szabadítja meg Gilbert, ám mielőtt távoznánk, cibáljunk ki az itt mellékelte madárijesztőből egy marék szalmát is.

Most, hogy időlegesen ellehetetlenítettük a telefon alapú kommuni-kációt, lehetőségünk van beszédbe elegyedni Louise-zal — ám saftos pletykák helyett ő egy megbízást vág a fejünkhöz: vannak itt ezek a szín-pompás melltartók, jó volna ha len-nénk oly kedvesek, s leszállítanánk azokat a Mercer Lánykáknak, akik manapság kezdenek ügymond: nővé váltolni, s ezzel járó természetes folyamatok pedig immár szüksé-gessé teszik ezen ruhadarabok hasz-nálatát is.

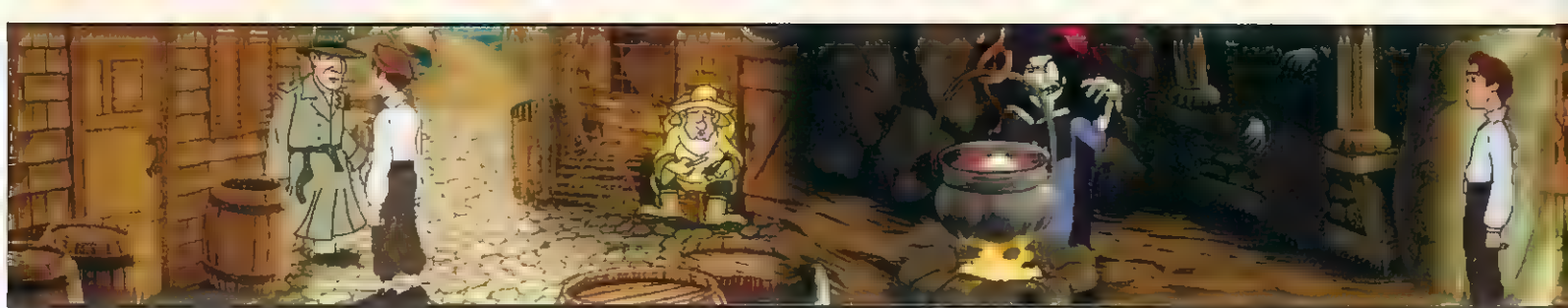
Egy zsák cicifix-szel rohangálni Phungoriában semmiképpen sem érdektelen dolog, így Gilbert elfogadja a megbízást — még ha a következő percben igen cinkes szituációba is keveredik, hála Michelle Hercegnő konszolidált, ám meglehetősen kíván-csi belépőjének.

Mint azt élelmesebb jelentkezőink már tudni vélik: szó sem lesz itt cicifix átcsoportosításról, helyett szépen összekötjük őket, így módon alkotva egy egészen használható, rugalmas bungiee kötelet, mely egészen bizto-san nélkülözhetetlen lesz a későbbiek során — a Mercer lányok pedig csak szokják, milyük van. Merőben szokat-lan váltás: battyogunk vissza lakóhe-lyünkre — bonusz puzzle: ehhez meg kell húzni a lift karját — majd a vákuum tisztító segítségével tegyünk szert némi mézre s méhviaszra a tisztáson

fellelhető méhkas szükségszerű, ám kiméletes kifosztása révén. Battyog-junk vissza a derék Arverhez, hátha piheg még benne némi élethűség — szomorúsága immár hatalmas méreteket öltött, lévén az imént fogyasztotta el szénhidrátokban s vitaminokban gazdag kukoricapehely ellátmányának utolsó dobozra valóját. Ha kitaróan kérleljük, Arver hajlandó nekünk átadni az üres dobozt, mely-nek domináns eleme egy az oldalára festett papírkorona. Júzoljuk — már csak ezért is érdemes végigjársztást írni — a kést a dobozon, s örvendjünk: Gilbert egész hihető koronát kap ered-ményül, mely eszmélis gyakorlati értéke ugyan erősen tart a nullához, de legalább hasonlóságokat mutat egy eredeti, hamisítatlan fejdísszel. Ez még persze nem jelenti, hogy nem fordul le a fejünkről egy erősebb szél-löket hatására, így biztonsági alapon kombináljuk is azt a telefonkábellel — így már kitart az ékesség. Most lehetőségünk van egy hosszabb esz-mecsere lebonyolítására a hűvösön sinylődő nagyapánkkal, sőt a szunnyadó sheriff is fel-fel ébred, ám ő nem mutatkozik túl kommunikatív-nak.

Menjünk vissza a Strawmusket farmra, majd öletszerűen fordítsuk fel az Eltlontól kölcsönvett tervrajzot — óóóó: de hiszen ez egy disznóőöl szakberendezés használati útmutatója. Próbáljuk megmutatni szerzeményünket Lullabelle-nek, aki azonban igen bizalmatlannak látszik az idegenekkel szemben. Ha azonban elég sokat smúzolunk az öreg Strawmuskettel, úgy a díjnyertes disznaj bizalma megnövekszik irán-tunk, így módon már a malac képébe villantathatjuk a disznóőöl tervrajzát — a szerencsétlen pára félholtra sokkoíva helyből átugorja a kerítést, majd futás-nak ered, jobbra. Az öreg farmer ugyan szól hozzánk néhány keresetlen szót, ám a következő másodpercben díj-nyertes malackája nyomába ered — szabad a pálya, akár le is emelhetjük a madárijesztő jóképű vörös palástját, s természetesen az itt látható, megter-mett liszteszsákot sem hagyja parla-gon a deli használó. Vagy, aki igen, az készüljön: vissza kell majd jönnie érte. Kombináljuk a palástot az orral, majd a koronával. A párnát tömjük tele számmával, majd a kővére dagasztott ágyneműt tömködjük bele a palástba jóóóó, és: kész is a Hamisítatlan Király Átruha. Leszáll az éj, megkezdődik a kivégzés — a sheriffet már a vég-rehajtás módozatát illetően zaklatják a kétségektől sem mentes helybéliék,





mikor érkezik Gilbert — aki egy egész hihető performansz révén végül sikerrel megakadályozza, de legalábbis elhalasztja az ítéletet. Mikor a tömeg feloszlik, Michelle hercegnő Gilbert otthonának tövében közli főhősünkkel a borzasztóan baljós tényeket: úgy tűnik, hogy a sheriff keze van az egész dologban. Nagyon valószínű, hogy a Gombát is ő lopta el, s máig is ismeretlen helyen őrizi azt, ismeretlen megfontolásból. Ezt látszik megerősíteni, hogy röviddel a kivégzés elhalasztását követően hajóra szállt s volt nála valami, ami kifejezetten — nos, hát — Gombaszerű volt. Közél s távolban egyetlen hely van, ahová a sheriff által használt hajóval el lehet jutni, ez pedig a környező kis Sziget — a Gomba tehát alighanem ott található, ráadásul a sheriff egyetemben. Mi a következő lépés? Úgy van: hajó kell.

### Tessék mondani: hogy' é a Kristálygolyó?

Társasági ember módjára, indítsuk napunkat az ivó miedlbbi meglátogatásával. Annál is inkább, mivel a tegnapi megismert törzsközség új adalékkal bővült, aki Mr. Davenport Hajókereskedő és a Phungoriai Pókerklub Elnöke néven dominálja a helység centrumát. A vele való eszmecsereből kiderül: már a legkisebb hajó vételára is többszörösen túlmutat azon az összeget, melyet Mr. Davenportnak képe lenne Gilbert személyéhez társítani, így az ifjú ladik-vásárló képzetét csupán atyai mosollyal nyugtatja a helyi pénzkovács. Ám, mint az egy igazi üzletembertől elvárható, bizonyos feltételek fejében hajlandó a nevünkre íratni egy hajót: szóval a színt az, hogy Davenport meggyőződése szerint, pókerpartnerei nem állnak csalni, ily módon téve szert jogosulatlan nyereményre. A bizonyítatlan vádaskodás azonban az üzleti kapcsolatok romlásához vezetne, így Davenport áhítozási tárgya egy Kristálygolyó, mely segítségével kiűrkészhetné a Jövőt, s egyúttal beleláthatna a csalfa elemek — no és terve szerint, akkor már bonuszként a többiek — lapjaiba is. Kristálygolyó Madame Zyzné! is van! Menjünk, és kérjük el tőle! Mindazok, akik voltak oly naivak s kipróbálták ezt, battyogjanak vissza a kocsmába, majd vegyék fel a földön található, elpottyantott rúzsfoltos szalvétát. Ez itt kérem Sarah eperajkainak lenyomata, így sietősen a szalvétára is rovunk egy szerelmes verset a tintába mártott toll segítségével, melyet aztán oda is adunk a Hid Őrőjének — a hatás kataritikus, emberünk munkáját, felelősségét feledve ellegeb, miedlbb kidolgozott melkás izomzatára szorítandó imádott Hölgye buksiját. Kül, lehet átcsurogni. Vegyük

utunkat Larryhez, aki a közeli barlangban nyitotta meg shopját, lévén így nem kell konkurensokkal számolnia — meg ugye, a konkurensoknak sem kell számolnia vele. 10000 aranyért hajlandó eladni nekünk az itt fellelhető három Kristálygolyó egyikét, így feladatunk mostantól az összeg felhajtására, mint olyanra mutat. Menjünk vissza a hidhoz, majd le az innen nyíló alsó ösvényre. Szólítsuk magunkhoz a vízben leledző ágyúgolyókat, majd nyugtázzuk hosszas ajakkerekítéssel az itt mellékelte, híd alatti héder ajtajára pingált Red Hot Chili Peppers idézetet. Menjünk be. Itt lakik Mr. Lipton, visszavonult Tábornok, Világjáró, Felfedező, aki immár a vég nélküli tea ivászat örömeiben véli felfedezni a tökéletes, zavartalan lelki harmóniát — ám, mint megtudjuk: a birtokában lévő, keleti illetőségű Nevezetlen Teát legnagyobb bánatára máig sem sikerült megkóstolnia, lévén sem édesítősszer, sem szűrő nem férhető hozzá ahhoz Phungoriában. Ő. Típli vissza a városba, majd elegyedünk beszélgetésbe Louise-zal: ő már nyitottnak mutatkozik némi pletykálkodásra, s felhívja figyelmünket a város déli határai felé fekvő Viking Rejtekhelyre, ahol állítólagosan tonnányi kincset őriznek a — nos hát — vikingek. Ha az ivóban kérdezősködünk, Snorri is megerősíteni látszik az értesülést: a rejtekhely olyannyira valóságos, hogy maga Snorri őri annak kulcsát. Ez remek, noha jelen idő szerint a kulcs-hoz hozzá sem szagolhatunk. Probléma még Erik, a Bátor — ő az a rettenthetetlen harcos, aki a nap 24 órájában őrizi a rejtekhelyet. Majd törődünk velük. Kombináljuk az ágyúgolyókat az alumínium rúddal, ily módon alkotván egy igen látványos, ám csupán kilónyi súlyzó, mely birtokában már részt vehetünk a Dr. Fraud által szervezett Miracle Medicine demonstráción. A show sikeres, s meg is kapjuk a munka fejében belgért üvegcsét, melyhez a következő bonuszok is társulnak: a Világ Legkisebb Narancsfacsarója, illetve egy flakonra való keményítő. Adjuk át az időközben bacilus maszkot húzott Árvernek az imént szerzett orvosságot, aki hálája jeléül nekünk adja az immár számára szükségtelen védőfelszerelést. Menjünk vissza Mr. Liptonhoz, s adjuk át neki a baci-maszkot: a tea-műértő megállapítja, hogy az eszköz érdekes módon alkalmasnak tűnik a Nevezetlen Tea szűrésére, már csak valami édesítőre lenne szükség. Nosza: kombináljuk az allatóport a mézzel, majd adjuk a kombót Mr. Liptonnak. Ő, mint az sejtethető: álomba szenderül. Nincs akadálya, hogy magunkhoz vegyük az asztalon kallódó VIP kártyát, mely segítségével

a telefonon keresztül elcsalhatjuk a városból Vandersteent. Így már felvehető a Mester kalapácsa. Nekünk csak addig a pillanatig kell, amíg szét nem zúzzuk vele a szobánkban található órát, melyből aztán kiszuperálhatjuk a rugót. Most használjuk a szurokba mártott kesztyűt a lisztes zsákon, majd a gyapjat ragasszuk a lisztes zsák felületére — így kicserélhető Sam kutya, noha nem kifejezetten szép dolog ez. A sheriff ajtaja most nyitva van, ahonnan egy egész érdekesítő könyvet vehetünk magunkhoz már első látogatásunk alkalmával — nosza! Itt az ideje, hogy szignózzuk Phungoria biztonságára irányított elkötelezettségünket, így használjuk a cipőkrémet a zoknin, melyet aztán — adjunk át Saulnak. Zokni és Saul olyannyira hálás, hogy nekünk ajándékozzák a pul bal szélét boldogító, bágyadrózsaszín nyusztappancs-papucsot. Menjünk az ivóba, s vegyük magunkhoz egy szalvétát — ezeken egy egész hihető hajó képe figyel, ebből már lehet kombinálni. Adományozzuk Snorri-nak a nyusztappancsokat, Gilbertre bízván a lábbeli előtörténetét. Az eladott legenda olyannyira megnyeri a vikingek tetszését, hogy Snorri, mint a lábbeli viselője, immár teljes mell s válszélességgel odaállhat Ambjorn mellé, egyúttal hozzáférhetővé téve a rejtekhely kulcsát, még ha csupán vizuális szempontok szerint is. Használjuk rajta a méhviaszt, ily módon képezve le annak negatívát. Hasznosítsuk a második szalvétát is: Pete Fedurski ágyújának célzó szerkezetét például egészen jól mutatna — a komplett PVA felcsodál a toronyba, így semmi akadálya, hogy Saul szövőgépből elulajdonítsuk az övet, mely segítségével megjavítható Elton robotja. S noha a robot már rendben van, az időgép egy törött, földön heverő rugója jelzi a további javítási munkálatok szükségességét. Az órából kiszuperált rugó segítségével az időgépet, így Elton meg is kezdi demonstrációját, mely során ismeretlen dimenziókba távozik — a dolog élményszerűsége olyannyira megdöbbenti Gilbertet, hogy vissza is oldalog Vandersteenthez, hogy a méhviaszba ágyazott negatív, majd a kutya átadása után magához vehesse a viking rejtekhely kulcsának pontos másolatát — mehetünk is a kincs nyomába.

A kritikus helyszínre érkezvén az az mód nyakunkba szakad Erik, a Bátor. S noha bátorságához valóban nem férhet semmi kétség, célszerű rámutatnunk a nem kifejezetten dalia természetéből származtatható munkaköri fogyatékoságaira: ha elég kitartóan szülőlköljük belé a képzetet, miszerint ezekkel a kis béna, tömpe virsli lábakkal

kal képtelen kellő gyorsasággal leiszkolni az őrtoronyból, végül meghajolni látszik érveink előtt, majd valamiféle kötélserű képződmény után kezd áhítozni. Annak segítségével ugyanis, jelentősen meggyorsíthatná belépőit. Nosza: adjuk szépen oda neki a cicifixeiből eszkábált bungiee kötelet, majd szemléljük a tőlünk telhető legnagyobb érdeklődéssel Erik, a Bátor döbbenetes próba-belépőjét. Aztán a fennakadt viking mellett már bejuthatunk a kincstárba, miután — meglepő fordulat — a Vandersteentől kapott kulcs segédelmével feltártuk annak ajtaját. Az elemelhető cuccok a következők: egy jegy a 9-edik Viking Bankettre, illetve egy Nagy Csomó Arany. Utóbbi birtokában már szan-szosak vagyunk Larry legszebb Kristálygolyójára, így irányozzuk lép-teinket a barlang shopba. A játék legszigorúbb fordulatának egyike jön: elég az hozzá, hogy egy nyamvadt feszítővással hónunk alatt vagyunk kénytelenek magunk mögött hagyni az időtá Larry még időtállóbb kóceráját, ám rövid úton csatlakozhatunk a kincstárba a felismerés: egy ilyen jóképű feszítővas segítségével tuti kinyitható a sheriff házában található láda. S valóban. Találunk itt egy naplót, melyből kiderülnek a sheriff szándékai: a kattan arc fejébe vette, hogy a halott Karnt új életre hívja, az itt közölt információk szerint pedig igen valószínű, hogy tudja, hol keresse a régés-rég halott mágus földi maradványait, melyek sejtetően szükségesek a rituáléhoz. Van itt még egy darab papír is, tessék felvenni. Phungoria főtere mellett székel Barry, a potion készítő. Legújabb keletű találmánya a magnifikáns Nagylelkűség Potion, mely elfogyasztását követően a felhasználó olyan nagylelkű lesz, hogy hajlamos lesz megfélekezni minden bűjáról, bajjáról. Barry hajlandó is lenne önmagán egy rövidke bemutatót tartani aktuálisan utolsó palackja segítségével, ám jól tudja: imigyen akkumulált nagylelkűsége révén félő, hogy az az mód nekünk is adományozná az üvegcsét anélkül, hogy igényt tartana a vételára. Ha azonban készek vagyunk kiállítani vele egy szerződést, melyben ígérget teszünk, hogy nem fogadjuk el tőle az üveget, úgy semmi akadálya a bemutatónak. Nosza: átad Barrynek tinta és papírlap, így rövid időn belül elkészül a szerződés. A potion elfogyasztását követően Barry valóban roppant nagylelkűvé válik: „Itt a potion, Gilbert cimborám! Vidd, jól jöhet még! — De hát a szerződésben azt írtuk, hogy... — Ugyan már, szerződés? Felejsd el a szerződést, vidd az üveget, kérlek: vidd! Ragaszkodom hozzá!” Mit lehet tenni? Vigyük. Zizegjünk át Madame Zyzhez, s





köszöntük kitörő lelkesedéssel az időközben palackjából előbújt dzsinnt. Mint megtudjuk tőle, Madame Zyz tudása is igen erős korlátokkal bír, példáulan okáért aktuális kristálygömbje előtt tíz év szavatossági idő maradt vissza, így a jövő szerdához viszonyított tizedik év jövőképeiről nem lehetnek elképzelései. Beszélgetünk a dzsinnel mindaddig, míg nem terem nekünk egy fluoreszkáló kis hernyót, majd távozzunk a héderből, s meg se állunk Elton időgépig. Már meg tudjuk adni a kívánt idősis koordinátáit a vezérlőpult segítségével, így bejuthatunk Madame Zyzhez, méghozzá tíz évvel a jelen idő után. Hiába azonban a hosszas kérése, Madame Zyznek esze ágában sincs ránk bízni Kristálygolyóját — egészen addig, míg parfümébe nem hintünk egy kis Nagylelkűség folyadékot. Ezután már magunkhoz vehetjük a Kristálygolyót, sőt bonuszként megkapjuk Madame Zyz portörőjét is — aztán mehetünk Mr. Davenporthoz, s lebonyolíthatjuk az üzleti tranzakciót. Midőn átadjuk neki a Kristálygolyót, cserébe megkapjuk Phungoria egyik legesztétikusabb halászhajóját, mely segítségével már átszuroghatunk a Gomba, valamint a sheriff jelenlététől sem mentes Szigetre.

## Sziget Szkeccs

Nézzene oda: ez a fickó valahonnan nagyon ismerős. Ő bizony Elton, aki már húsz hosszú esztendeje létezik a Szigeten, miután egy az időgéppel eltölt kísérlet folytán ide vetette őt a tér-idő kontinuum szeszélye. Azóta megszállottan dolgozik Extratáp Vízibicikli Alapú Nagyteljesítményű Vízi Járművén, melyhez azonban még hiányzik három komponens: egy terelőlapát, egy pár pedál, illetve egy kötél. Ha megtudakoljuk, hús év leforgása alatt vajon miért nem épített egy efféle lángelme egy nyamvadt tutajt, mely segítségével pár nap alatt megközelíthetné Phungoria partjait, a következő elmés feleletet kapjuk: „Hah! Az Extratáp Vízibicikli Alapú Nagyteljesítményű Vízi Jármű ezt a távolságot pár óra, nem nap: óra leforgása alatt teljesíti majd! Nem hiába dolgozom rajta hús éve!” Elton kikezdetlenül érvelését követően carappoljunk át a Sziget jobb szélére, ahol tucatnyi kalóz foglalatostokodik kincskutatással. Beszélgetünk a kapitánnyal mindaddig, míg Gilbert rá nem mutat nevetséges külsejűkre, mely legfőbb okozójának a mind-egyikük által viselt szemüveget határozza meg. A provokáció végül megteszi hatását, s a kapitány parancsára az összes kalóz — vele egyetemben — megszabadul okulárájától. A szakácsot kérjük meg, hogy készít- sen nekünk gyümölcskocsonyát, majd

szólítsuk magunkhoz a következő tárgyakat: cukor a pultról, költény, ásó, illetve az ásatás melletti, lestrapált bicikli még jó karban lévő pedáljait is elnyeljük szépen. Használjuk az ásót a rácsozat előtt a homokban, ily módon a föld alatt vájt alagúton keresztül bejuthatunk a barlangba. Gilbert közben megtalálja a kalózok által kutatott kincses ládát, mely — közvéltet módon — egy keleti illetőségű ereklyét, egy-fajta gasztronómiai relikviát rejt, mely nem más, mint: egy meglermett, enyhén kicsírázott krumpli — a felnyitáshoz célszerű lehet a fészitővasat használni. A keményítőt csempésszük a szakács mögötti pultra, majd kérjük őt fel újabb adag gyümölcskocsonya elkészítésére. Az eredmény ezúttal kőkeményesű gyümölcskocsonya, melyet annak ellenére sem lehet a veremben áskálódó kalóz fejére ejteni, hogy meg voltam győződve az ölet szavatosságát illetően. A barlangban igen sötét van, így kénytelenek leszünk némi fényt varázsolni; használjuk a dzsinntól kapott hernyót az Elton melletti forró kővön, majd tiplizzünk vissza a barlangba: a fluoreszkáló kis cucc már kellő fényt teremt ahhoz, hogy megoldhassuk a barlang bejáratát záró puzzle-t: a Gombát kell kirakni, nem nagy ördögösség. Ha sikerrel feltártuk a kaput, újabb barlangba jutunk, melyet zöldes folyó szel ketté — az egyetlen átjutási lehetőséget jelentő hid pedig felhúzott állapotban leledzik. Na most: az itt mellékel mélegre kell lepakolnunk négy liter vizet, hogy a híd leereszkedjen. Először is tömjük be az 5 literes vödörön található lyukat a kemény gyümölcskocsonyával, majd vegyük fel a bambusz rudat. Lámák-nak itt a megoldás távirati formája: 1. Megtölt 5 literes. 2. Átönt 5 literes 3 literesbe. 3. Kiönt 3 literes. 4. Átönt 5 literes 3 literesbe. 5. Tölt 5 literes. 6. Átönt 5 literes 3 literesbe. 7. Lerak 5 literes mérleg. 8. Átmege.

Lám, lám. Egyenesen a sheriffbe botlunk, aki éppen Kam feltámasztásával foglalatostokodik, sőt: itt figyel a Szakrális Gomba is, csak éppen a sheriff által kavargatott kondérban fortogó lében tocsog szegénykénk. Kapjuk ki a sheriff kezéből a spellbookot, majd miután kezdetét veszi az add-ide-nem-adom, csiklandozzuk meg a galád elemet a madártoll segítségével. A sheriff sietősen távozik balra, majd mielőtt berobbantaná a menekülési útvonalát elzáró barlangjáratot, még jelzi: hamarosan elrabolja Michelle Hercegnőt, majd a Király megsarolása révén elfoglalja Phungoria trónját — úgyhogy ne nagyon higgyük, hogy jók vagyunk. A kesztyű segítségével halásszuk ki a Gombát a kondérból, majd caplassunk vissza Eltonhoz. A bambusz segítségével halásszuk ki az úszógumit, majd

szereljük azt szét. A szakácstól csórt költény egy kalapácsot, és szögeket rejt. Ezekkel már meg tudjuk javítani a terelőlapátot, melyet aztán Elton hajójára applikálunk. Tegyük így a kötéllel is, és: kész a bombabiztos vízi jármű, Elton társaságában megkezdjük visszautunkat Phungoria partjai felé.

## Vikinges Vendéglátás

Rövid, ám igen célirányos hányattatásokat követően úgy alakul, hogy a Phungoriától Északi irányban fekvő viking faluban térünk magunkhoz, ráadásul rabszolgaként. Itt van velünk a tömlöcbe Arver, illetve egy indián törzsfőnök is — beszélgetünk velük, majd miután megkaptuk Arvertől a rabszolga-tájékoztatót, valamint megtudtuk a törzsfőnök legnagyobb félelmét — tart tőle, hogy hamarosan elfogy a pipadohánya — másszunk a felszínre a mellékel létra segítségével. Rögtön felfigyelünk Helgára, a viking falu egyetlen, ám hamisítatlan transzvesztitájára. S noha a sajátos elem legnagyobb bánatára szörös virgácsai nem igazán mutatnak szoros párhuzamot a szép női lábak felülmúlhatatlan esztétikumával, azért mi megjegyezzük parájának tárgyát, majd magunkhoz vesszük az itt fellelhető, műanyag viking sisakot — de legalábbis annak üreges szarvát, illetve a petárdákat is. A közelben tartózkodó hordó érdemi tartalma pár mázsányi romlott lazac — egy darab nálunk is elfér belőlük. Oldalogunk el balra, ahol egy viking hajófestéssel foglalatostokodik. A vele való kommunikáció során kiderül, hogy nem véletlenül kóricálnak szabadon a rabszolgák a faluban: az egyetlen mód a hegyek, szurdokok övezte faluból való kijutásra, ha szárnyakat növesztünk. Egész használható tipp. Töltsünk sisakunkba némi festéket a vödörből, majd lehet reszketni: megkezdődik a rabszolga bemutató, a vásárlók már türelmetlenül várják a kínálat felvonulását.

A kulisszák mögé jutunk, ahol a rabszolgák próbálják a lehető legtöbbet kihozni magukból, mis is így fogunk tenni: vegyük fel a tükröt, majd törjük ki annak üvegét egy a pultra mért ütés segítségével. Vegyük fel a szilánkot, majd használjuk azt a krumplin — egy festő pemzlit kapunk eredményül, melyet a festéke mártva Gilbert csinos kis keléseket, kiütéseket pingál testfelületre. A rabszolga első számú ismérvei közé tartozik az egészséges, erős fogazat: így kenjük némi tintát a fogkrémre, majd mossuk fogat — tuti siker a vevők köreiben. Az első forduló alkalmával sem Arver, sem a törzsfőnök, sem Gilbert nem talál gazdára, jön a nagystélyis forduló: béleljük ki a párnával a költényt, így Gilbert már képes lesz csinos kis púpot szí-

mulálni a nagystélyi segítségével. S noha a vevők ezúttal sem találják megfelelőnek a kínálatot, a viking város hagyományainak értelmében: az el nem kelt darabok Isteni Áldozat tárgyát képezik, s ilyen minőségükben hajítanak le a falu legmagasabb sziklájáról a Hatalmasok örömére.

Menjünk a bankett bejáratához, majd használjuk az üveget a rabszolga-tájékoztatót. Az így kapott 11-est már kombinálhatjuk a nálunk lévő meghívóval, ily módon bebocsátást nyerünk a rendezvényre. A szakács mellett felfigyelhetünk egy légyapírra, melyet némi rábeszélés után lecserélhetünk a nálunk lévő, romlott lazacra — ez az eszköz már kitűnően alkalmas Helga egyik lábának hatékony szörtelenítésére. A másikhoz a hajófestő mellett álló hirdetőoszlopon fellelhető hirdetés ragacos hátulját fogjuk felhasználni, így Helga már hajlandó nekünk adni az arckrémet. Ezzel bekérvén talpukat, képesek leszünk kiállni a rettenetes Tollpróbát, melyet a jobb szélen rezidens viking kinzómeszter vezényel le minden érdeklődőnek. A próba sikeres teljesítése esetén megkapjuk a hatalmas madártollat. Menjünk le a tömlöcbe, s az időközben pipadohány-mentessé vált törzsfőnöknek adjuk oda a szappanos vízzel telített tubust, hadd eregessen a tesó buborékokat fűst helyett. Az indián halála nem marad el, megkapjuk tőle fejdíszét, sőt immár főlőslegessé vált gyufásdobozát is nekünk ajándékozza. Menjünk a boxinghez, s használjuk a kakasokon a petárdát — azok sietősen elszállnak, magunkhoz vehetjük a ringben kallódó tollakat. Vissza a bankettre. Szórjunk alattóport a viking vezér korszájába, majd míg alszik a csóka, s a szakács a sült disznó megfoglalatásával foglalatostokodik, borítsuk ki a készülő tápot a földre. A szakács nekiáll takarítani, így észrevétlenül elcsenhetjük a disznó megtartására szolgáló fakteret. Használjuk fellelhető összes tollunkat a fakterrel, majd csapjuk hozzájuk a portörőt is. Az egész cuccot kössük össze a fog-selyemmel, s lám: Gilbert elvi síkon már képes is repülni. Megkezdődik az áldozatbemutatás, majd rövid kis köztérjáratot követően Gilbert repülő alkalmatossága szerencsés módon éppen a sheriff rejtékhelye fölött válik műszaki meghibásodás tárgyává. Az éppen zajló dialógus tanúsága szerint a sheriff valóban elrabolta Michelle Hercegnőt, így a beszélgetés végighallgatása után már csak a legutolsó puzzle megoldása maradt hátra — ehhez azonban csak annyit fűzhetek hozzá: mint oly sok mindennel, ezzel sem érdemes sokat kukoricázni...

by GyZ





**S**enki előtt sem titok, hogy gépünk árának legalább 30%-át is kiteheti a monitor ára. Emellett az is igaz, hogy egy jobb monitor árérték aránya akár egy teljes számítógépes konstrukciót is megvehetünk. Manapság egy jobb minőségű 15"-os monitort, körülbelül 40000-45000 Ft-ért megkaphatunk. Természetesen ilyenkor még az úgynevezett „noname” kategória az, melyet az ügyfelek választanak. Ez alatt azonban nem szabad rögtön valami abszolút használhatatlan és gyenge minőségű képernyőt érteni. Az igen szigorú szabályozásról ismeretes TCO99-es és ISO 9002-es szabványokba tartozó készülékek már a létező összes biztonsági követelményeknek megfelelő paraméterekkel rendelkeznek.

Sokszor előfordul, hogy az újonnan megvásárolt monitor hazavitele után visszatérnek az üzletekbe monitorszűrő üveg vásárlása céljából. Nem is azért, mert szükségesnek tartják, hanem mert azt monda a szomszéd, az ismerősöm, a cégünk rendszergazdája, vagy csak arra hivatkoznak, hogy valahol ezt olvasták. Meglehet, hogy valakinek érzékenyebb a szeme, ezért senki ne érezze úgy, esetleg mi azt sugalljuk: „ne vegyen monitorszűrőt”. Egyszerűen csak arra szeretnénk felhívni a figyelmet, ha nem érzik szükségét, akkor felesleges 1000-1500 Ft-ot kiadni érte. Ha úgy érezzük, szemünk könnyezik, vagy hamarabb fárad a munka közben, akkor ajánlatos kipróbálni a fent említett segédeszközt, hátha megoldódik a problémánk.

A régebbi képernyők statikus feltöltődése bizony jóval a határértékek felett volt. Ilyenkor a képcső a nagy statikus kisugárzása mellett (mely tudvalevően károsítja az ember egészségét), még az úgynevezett „porlővéssel” is fenyegette

a gyanútlan felhasználókat. A változó polaritás miatt a porszemeket szó szerint a szem szaruhártyájába „lőtte” a statikus elektromosság, amely később akár súlyos szemkárosodást és látásromlást is okozhatott az arra hajlamos egyéneknek. Pontosan ezeknek az egészségkárosító tényezőknek a kiküszöbölése végett találták ki és alkalmazták a monitorszűrőket. Azonban a most kapható készülékek szinte egyáltalán nem, vagy csak igen hosszú idő alatt töltődnek fel olyannyira, hogy azok szemkárosodást okozhassanak.

Van még egy nagyon rossz tulajdonsága a monitorszűrőknek (üveg): mégpedig az, hogy ahhoz, hogy normális, élvezhető fényerejű képet lássunk, a szűrő alatti képcső fényerejét legalább a duplájára, ha nem a háromszorosára kell növelnünk, amely, lássuk be, hosszú távon a monitor képcsőjét igen erőteljesen fogja rongálni. Ebből nyílt egyenesen következik, hogy a kedvenc képernyőnk várható élettartama akár a felére is lecsökkenhet.

Még egy szó a harisnya-szerű szűrőkről: ezekért a használt női harisnya-szerű izékért egy fillért se adjunk ki, mivel semmire sem jók.

Egy monitor megvásárlásánál sok apró szempontot érdemes figyelembe venni, mielőtt még kimondanánk az áment. Mindenekelőtt válasszuk meg a helyet. Vegyük figyelembe, hogy a monitor méretéhez képest mi milyen távolságra fogunk ülni tőle. A monitort sosem szabad összekeverni a televízióval, tehát az ott bevett szabályrendszert nem igazán érdemes alkalmazni.

A televíziótól (kb. 55 cm-es képernyőméret felett) legalább 2 és fél, 3 méterre kell helyet foglalni. A monitor képernyőpontjainak mérete (a DOT PITCH, amely jelentőségére még kitérünk) jelentősen kisebb. Sokkal közelebből nézve sem

fárasztja a szemet, valamint a képe is kontrasztosabb. A fejlesztés során mindezeket az összetevőket úgy alakították ki, hogy a lehető legtöbb munkavégzés mellett is a legkisebb legyen a károsító tényező.

A monitorokat 14-15-17-19-20-21 és 24"-os méretben vásárolhatjuk meg. Az első három kategóriába tartozó készülékek már teljesen elérhetőek a kisebb pénztárcájúak részére is. Jelenleg a 14"-os kategória gyártását már abbahagyták, és a 15"-os készülékek is egyre kevesebb mértékben fogynak. Az árak esésével (tapasztalatok alapján) szinte majdnem mindenki a 17"-os méret mellett dönt.

A 19"-os kategória, már csak az ára miatt is a csak a vastagabb pénztárcájú egyedek engedhetik meg maguknak. Az viszont igaz, hogy ezek minősége is az árhoz szabott, tehát a gyengébb márkák is verhetik (minőségben és szolgáltatásban) az ugyan kisb, de márkásabb testvéreket.

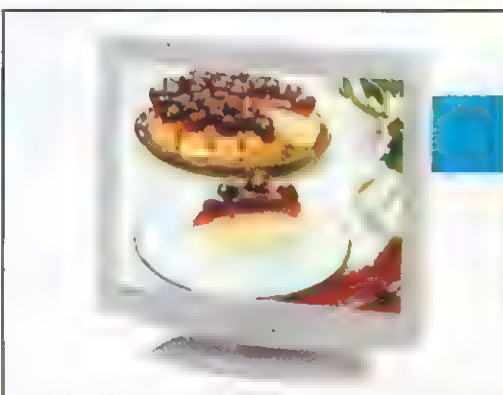
E méret felett már az igazán professzionális gyártmányok foglalnak helyet. Ezeket általában speciális munkaadásokhoz, vagy a tervezésben elengedhetetlen grafikai segédprogramokhoz írják. Az igazán speciális készülékek csak egyetlen felbontásban és az egyetlen hozzá rendelt frissítési frekvenciátartományban működőképesek.

Használt készülékek vásárlásakor mindenképp győződjünk meg róla, hogy az alacsony áron kínált nagy

képernyőméretű és főleg márkás monitor, mindenképp „multisync” legyen. Azaz ne csak egy felbontásban és frekvenciában működő készüléket vásároljunk, hiszen ezeket a mindennapi életben nem nagyon tudjuk majd hasznosítani. Egy 15"-17"-os monitort nyugodtan nézhetünk 1-1,5 méteres távolságból.

Lehetőleg olyan helyet válasszunk, ahol a nap vagy a világítás nem a szemünkbe vág, hanem oldalról, felülről, vagy hátulról jön be a helységbe. Ügyeljünk rá, hogy a képernyőre lehetőleg ne jusson fény, mert ez visszatükröződve gyorsan fárasztja a szemet. Olykor fejfájást, és a szem irritációját is kiválthatja.

A monitor képernyőjének mérete még nem minden. Az árajánlatok mellett, vagy a dokumentációkban mindig feltüntetik a képernyő legkisebb és legnagyobb felbontásának számát, valamint a hozzá rendelt maximális képfrekvenciát. Az már régóta köztudott, hogy minél nagyobb a





képfirrésítési frekvencia, annál kevésbé fárasztja a szemet. Egy alap 15"-os monitort már legalább 800x600-as képernyőfelbontásban érdemes működtetni, és az ehhez tartozó képfirrésítés sem árt, ha legalább 72-től 75Hz-ig terjedhet. Egy jó tanács: a 15"-os monitorok a legjobban a 800\*600-as felbontásban érzik magukat, és így használva akár 10 évig is szolgálhatnak minket. Az lehetséges, hogy a monitor még ennél nagyobb frissítést is elbírn (pl.: 85-100Hz) ezek általában a MAG 15"-os monitorjai. Mégis az alap 75Hz-es képfirrésítési frekvencia már ideálisnak mondható, akár a hosszabb gép előtt eltöltött munkák alkalmával is.

A márkásabb vagy ennél precízebb készülékek nyugodtan működtethetők 100, vagy még ennél is magasabb képfirrésítéssel (csak éppen az élettartamuk csökken rohamosan).

Minél nagyobb a frekvencia, annál jobban fog melegedni az eltérítő fokozat és maga az eltérítő tekercsek is (amely az egész monitor képkötésének igen meghatározó eleme).

Itt megemlítendő, hogy a beállítható frekvenciaértékek nagyban függnek az általunk használt monitorvezérlő típusától, és a feltelepített driverek minőségétől. A leírásban megadott értékek ugyanis csak a maximális értékeket sorolják fel, és ettől még mi igenis kaphatunk rosszabb beállítási paramétereket is.

Ezek orvoslása, mint már említettük, egy driver frissítéssel általában megoldható. A VGA vezérlőkre integrált memória mértékétől ugyancsak függ a felbontás mértéke.

Tehát ha egy fél megás S3-as birtokosai vagyunk, és a maximális felbontás 800x600-nál megáll, akkor nem kell rögtön a monitor hibájára gyanakodni, ott sajna a vezérlő nem tud többet.



## A monitorok fontosabb jellemzői

**- Lyukmaszk (Dot pitch):** A képcső árnyékmáskjának két lyuka közötti távolsága. Ez minél kisebb érték, annál jobb minőségű, és élesebb képet kapunk. Az elfogadható értékek 15 colos monitor esetében 0.24-0.26, 17 colos képernyő esetében a 0.26-0.27 még elfogadható.

**- Maximális vertikális frissítési frekvencia.** Általában 120 Hz, de az általános frekvencia a 72-83 Hz-es tartományban helyezkedik el.

**- Sávszélesség:** A monitorok egyik leglényegesebb tulajdonsága, amely általában feledésbe merül, holott a képkötés szempontjából igenis kitértetett szerepe van. Ez az érték a mulliszinkron monitorok esetében folyamatosan változik, hiszen a megváltozott felbontás a sor- és képszinkron frekvenciák megváltozását vonja magával. Tehát

minél nagyobb a felbontás, annál nagyobb sávszélesség szükséges a tökéletes videójel átviteléhez. Ez elfogadható érték a 110-150 Mhz-es tartományban helyezkedik el.

**- OSD (Intelligent On-Screen Display):** A monitor kezelőfelületét magára a képtartalomra vetíti ki, ahol megfigyelhetjük az értékek változását.

**- Analóg/Fél analóg/Digitális monitor.** Analóg monitorok azokat a display-eket

jelezzük, amelyeknél csakis potenciométerek találhatók. Ezeknél a monitoroknál a kép különféle elterítésből adódó hibák (Trapéz, hordó, paralelogramma...) csak igen kis százelekben tudjuk orvoslani, és ami a legrosszabb az egészben, hogy a beállításokat a készülék nem menti el, tehát minden egyes felbontás váltásánál a kép összes paraméterét újra be kell állítanunk. Tipikus példa erre,

amikor valaki DOS-ban dolgozik és áttér Windows-ra, akkor a képernyője valamelyik irányba elfog csúszni, amelyet ezután után kell állítania. A félig analóg monitoroknak már csak két analóg kezelőszerve maradt, a kontraszt és a fényerő, amelyeket még a szokásos módon a tekergetős módszerrel kell beállítanunk (az analóg beállítás sokkal gyorsabb változtatásokra ad lehetőséget, mint a menükben való kövélvadás. Ennek ellenére ez a fajta típus már középkorú. A teljesen digitális monitorok már nem tartalmaznak semmiféle potenciométert, csakis digitális nyomógombokkal, vagy éppen jog tárcsával állíthatjuk be a paramétereket. Ezek a típusok már mindenféle kényelmi funkciókkal fel vannak vtervezve, pl: képforgatás, színhőmérséklet állítás, többnyelvű menü, horizontális és vertikális konvergencia állítás

A márká/ár összehasonlítása sem mindig relatív. Nagy gyártóknak is vannak elég karcsú tudású monitoraik, ahol a torzító és konvergencia hibás képcső előfordulása igen gyakori. Ilyenkor kérhetjük a készülék cseréjét, de jobb megoldásnak tartjuk egy kis ráfizetéssel egy másik típus beszerzését.

A különböző képcső típusok a legjobban választásnak a HITACHI, vagy az LG, és SONY márkájú FLATRON képernyők a legmodernebbek (árban még a középkategóriába tartoznak). Természetesen egy 15"-os névtelen monitornál drágább a beszerzésük, mégis a szolgáltatásaik, és a képmínőség magáért beszél.

Nyugodt szívvel jelenthetem be,

hogy az összes képcső közül a legrosszabbak a Samsung képcsővek, amelyek jó esetben 3 évet ha kibírnak.

Ugyanakkor a Sony képcsővek sem tartanak 4-5 évnél tovább, főleg a 15"-os monitorokba épített

képcsővek agyengék.

Gyakran előforduló hiba, hogy képernyő egyik pillanatról a másikra különböző színekben kezd pompázni.

A nagy, szivárványszínű foltok oka a lemágneseződés (PTK) hibája, amely a sztatikus elektromosságot ilyenkor nem vezeti el a képcsőről. Ha újonnan vásárolt monitorunk ezt a szivárvány effektust produkálja, akkor gyorsan vigyük vissza, mert a fent említett részegysége valószínűleg hibás.

A mágneseződési problémák miatt kerüljük a hangszórók/hangfalak monitor mellé helyezését, mivel ezzel a megoldással ismét gyönyörű szép szivárvány színeket varázsolhatunk a képernyőre.

Jól tesszük, ha a monitort nem hagyjuk készenléti állapotban, hanem szépen a primert oldalon kikapcsoljuk. Ez nemcsak a képernyőt kíméli, hanem ez esetlegesen bekövetkező villamos hálózati kilengések sem teszik tönkre a készülékünket.



Nem reklámként, de említenék néhány márkát a különböző árkatégoriák szerint, melyek az áruhoz képest nagyon megbízható készülékek.

Az olcsóbb 15-17"-os kategóriában a SCOTT, VIEWPOINT, SAMPO, LITEON márkák a legjobbak. Áruk 45000-63000 Ft-ig mozog. A közép kategóriába (17-19") a MAG, LG/Goldstar, DAEWOO monitorokat sorolhatjuk, a maguk 50-75000 Ft-os árával.

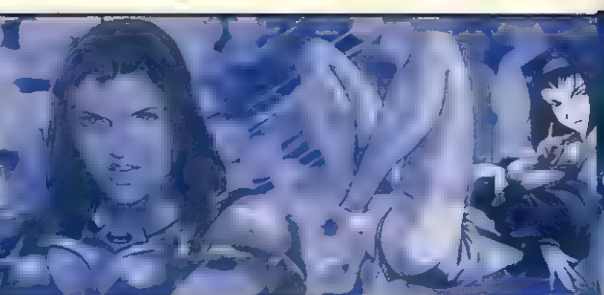
Az igazán profi minőséget (19-21-24") a SONY, HITACHI, EIZO, VIEWSONIC monitorok jelentik, de ezek ára már 100000-től 300000 Ft-ig terjedhet.

- Uriel - & KeFe™





# A HÓNAP DUMÁJA



## Soha nem gondoltam volna...

...hogy még egyszer az életben hajnali szürkületkor egy irodában üldögélek majd és jóval lapzártá után cikkírással bajlódom. Azt hittem, hogy ezt a kínzó érzést örökre elfeledhetem, amikor elváltak az 576 és jómagam útjai. De nem.

A végzetem utolért: SZJVC felkért, hogy írjak 8000 karaktert a Hónap Dumájába (jé, ez a rovat még létezik?), arról, hogy mi van velem, élek-e, halok-e. Ja, milyen surmó vagyok, be sem mutatkoztam: Zolee vagyok.

Akinek mond valamit ez a név (a Ganxta vezetéknev nélkül is), az igencsak öreg motoros lehet. Valamikor, asszem 1996. decemberéig én főszerkesztettem ezt a lapot, olyan társakkal, mint Vári Zoli, Koronczi Gazsi vagy TJ. Legendás idők voltak azok: ezeregy éjszakázás, nyomdában kint alvás, 2325 budapesti, 5641 vidéki előfizetőnek újság becsomagolás, postára adás (már a pusztá gondolatától is összerándul a gyomrom), hogy az igazi szívásokat ne is említsem.

Cserébe viszont évi kétszer ECTS (shopping by day, Soho by night), rajongótábor (a hálás „Zolee, a programvégigjátszózseni”-image), meg hát ugye a megfizethetetlen lehetőség, hogy Martin közelében lehettem egész nap, ráadásul tegezhettem is! Na ennek a Kánaánnak fordítottam hátat már vagy 5 éve.

Ha valakit érdekel egyáltalán, akkor elmondom, hogy hogyan tengetem napjaimat manapság. Nos: megnősültem, mint állat (tudom, hogy ódivatú dolog, de ez van), egy multinál dolgoztam két évet, mint kommunikációs menedzser, aki két belső újságot is szerkesztett egyszerre, meg hírdetéseket talált ki a tartályos és palackos PB-gáz értékesítésének fellendítésére.

Bár a munka nem volt a legmozgalmasabb, arra mindenesetre jó

volt, hogy közelebből is megismerhettem a reklámszakmát. Mivel hamarosan úgy éreztem, hogy ez nekem is menne, egy huszárvágással saját ügynökséget alapítottam.

Ha belegondolok, hogy egy 40 m<sup>2</sup>-es lakásban, a hálósobában álló 100-as Pentium volt a cégem első és sokáig egyetlen gépe, komoly utat tettünk meg a belvárosi irodában duruzsoló 1.7 MHz-es PC-k, és a G4-es Macintosh-okig.

Mára több alkalmazottat irányítok (most már belátom, hogy nem egyszerű a főnökök dolga sem...), a cégem jelentős ügyfélkörrel rendelkezik, és szép dolgokat csinálunk, nagy örömmel. Persze cserébe gennyest sokat dolgozom, hogy a mára 4 főre duzzadt családommal minden nap homárt és francia pezsgőt tudjunk az arcunkba tolni. (Ez persze nem igaz. Csak lazacot eszünk.)

Büszke apa vagyok, rettenetesen szép fiaim vannak, még jó, hogy nem lányok, mert már 2 évesen bepasiznának ilyen szemekkel meg szempillákkal, én meg lerághatnám a körmeimet, hogy ki lesz az első, aki beporozza a bibéjüket.

Játszani (mármint számítógéppel) azóta nem játszottam komolyabban, amióta elhagytam az újságírói pályát. Amikor véletlenül joystick akad a kezembe, olyan lúzer vagyok, hogy mutogatni lehetne.

Valószínű öregszem, de már inkább a programozó és grafikus munkáját látom és értékelem egy-egy játékban, és nem maga a játék foglalkoztat.

Néha kézbe veszek egy-egy nivósabb szaklapot (mondjuk az EDGE-et), átfutom, hogy mik a legújabb trendek játékrfronton, de aztán ennyi.

A PS2-ben is leginkább a reklámjai, hírdetései tetszettek, nagyon pontosan felépített és

megtervezett a hozzá kapcsolódó image (ez az értékelés már a szakmai ártalom kategóriába tartozik). Szerény véleményem szerint ez ma a legjobban kitalált játékgép.

Az X-Box csak egy újabb kísérlet arra, hogy a legfiatalabbakat is a KicsiPuhához csábítsák, hogy aztán szépen bekövetkezzen az a fajta viláгурalmi rendszer, amit mondjuk a Mátrixban láthattunk.

A PC-kben pedig már csak azt követem figyelemmel, hogy milyen gyorsan futnak rajta a grafikai és tördelő alkalmazások, és hogy amit ma megvettem egy fél millerért, azt holnap a könyvszekrény alá tehetem támasztéknak, annyira elavul. Repkednek a megák és gigák, csak úgy kapkodom a fejem.

A volt főszerkesztő által elémtett kérdőíven van egy kérdés az

Internettel kapcsolatban.

Nos, a munkámhoz elengedhetetlenné vált, minden nap használok, reggelente 20-25 mail biztos nyüzsög a gépemen. A világhálón található információk elengedhetetlenek számunkra, hiszen a reklámszakma az egyik leggyorsabban változó, vibráló hivatás.

Ha nem cool, amit csinálsz, becsukhatod a kaput. Ha nem tudsz naponta új ötletekkel előrukkolni a kedves ügyfél számára, neked annyi. Másoktól ellesni dolgokat, átvenni már bevált trükköket nem bűn, ha hozzáadsz valamilyen egyéb értéket — ezért is van nagyon nagy szükségünk a netre. Persze a sexoldalak is bent vannak a Favorites/Kedvencek-ben. Van egy-két csecse címem, érdekel valakit?

Zolee





# A hónap bukása

## Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars

Hát, előrebocsátom, aki még nem Star Trek rajongó, nem ettől a gamétól fordul „pálit” és tanul meg Klingonul, a fanatikus Dr. Spock imitátorok pedig ismeretlen eredetű káros sugárzásról fognak motyogni, mialatt szép csendesen kihalványodnak a transzporterfülkéiből.

### Úrszekerek törött tengellyel

No kérem szépen, futó pillantás az Imperium Galactica III-ra, és máris drogfüggőkre jellemző hosszas kintlódás lesz úrrá az emberen, hogy mikor is merülhet bele igazából azokba a varázslatos űrszatákhba. Szenvedéseim megváltójaként tekintettem eme gaméra, amivel talán kihúzhatom az első játszható IG3 verzióig. Magasra tettem tehát a lécezt, de nem gondoltam volna, hogy ekkorát koppanok.

Az 1 lemezes Dominion War nem több mint 58 megát pakol fel a vicszire. Korunkban ez már-már olyan kevésnek számít a sokjagás merevlemezeken, hogy szinte problémát okoz könyvtárnak megtalálása. Talán a programozók ezt kisebbségi komplexusukban úgy próbálták kompenzálni, hogy a CD minden egyes alkalommal, ha meghajlít érez maga körül, ismételtlen megpróbálja felinstallálni magáról a progit, hiába leledzik az már a számára kijelölt könyvtárban.

No de tekintsük meg inkább a bevezető, és mellesleg a legnagyobb videót. Ne tévesszen meg senkit a látvány, ez nem az előre renderelt animok egyik igencsak korai változata, hanem a nyers igazság, a végső produktum. Egyre vesztettebbül lövöldöző űrhajókat láthatunk, néha kipukkad egy közülük, a látványt a majdani GeFore 3-ra kódolt gamék első üdvöskéi is könnyedén kenterbe verik majd, mármint az engine, nem pedig a pre-renderelt animációk.

Miután végigigzultuk a B kategóriás mozi, a főmenü táruelén, ami számomra, őszintén bevallom riasztóan kusza látványt nyújtott. Még most is, pedig már tudom, mit kell nézni. Pár perc komoly koncentráció és a vizuális látvány titkos kódjának feltörése után

kiválasztottam a számomra szimpatikus társaságot. Ez természetesen az, ahol a kutyafejű Klingonok is tanyáznak. Nos, ami ezután következett az még egy menü, ami. Ami visszafordulásra készítetett, egészen a Tutorialig. A játék legigényesebben és érthetőbben összehozott része ez, mely üdvöztetőként hatott, nem rám, inkább a gépemben kóválygó lemezre, ugyanis utolsó esélye volt a szájbárágój feljuttatás, mielőtt a kezem ügyébe akadó jégcsákánnyal kárt tettem volna a szerkesztőség tulajdonában.

Vissza az előbbi menühöz. A legfeljebb 256 színben pompázó felület úgy tele lett zsúfolva, hogy még több órák játék után is néha elcsesztem itt néhány dolgot. Miket is?

A fenti fülcsekék közül kiválaszthatjuk azt a hajót, mi számunkra igazán kedves. Most várjunk néhány másodpercet, amíg a bonyolult számításokkal terhelt proci kiköpi a végeredményt, és már láthatjuk is lent középen, mennyivel csökkent a lovetánk. Van kis szekér, közepes szekér és nagy szekér, és még pár, amelyek ide is, oda is jók. Hogy miben különböznek? A formájukban és az árukban, és hogy csak drágább kapitány vezetheti őket, succost ugyanis mindegyikre ugyanannyit lehet felpakolni, sorry.

Megvan már a hajónk, ott virít az első slotban az alsó sorban. Kattintsunk fent a második földre, ahol is egy érettségi tablóból kiválaszthatjuk a hajó kapitányát. Egyetlen cél, hogy pénzünk határain belül a lehető legrosszabb arcú figurát válasszuk. Hogy kicsoda is vezeti a hajót, annak jelentősége igen csekély, legalább is a tényleges játékban ennek bármiféle jelét nem vettem észre. Pedig vannak skill pontok is, és tapasztalatgyűjtés, de ennek titkát a forogatókönyvíró koponyája rejti mindmáig.

Tovább a harmadik földre, itt a kutyák menüje található. Lapozni a képernyő jobb felső sarkába dugott kis nyilacska-val lehet. Van itt minden mi szem, s száznak ingere a szépmelékű UFO grafikai kidolgozottságával felvértezve. Jól gondoljuk meg, mit pakolunk a gépre, mert mint említettem korlátozott mennyiségű

hely áll rendelkezésünkre, szám szerint tíz. Az összes succost lehet kapni, csak legyen pénzünk megvenni. Tehát lehet bősze nagy turbó feltöltőt és dupla antimezonagyút is kapni az űrhajóra, amikből több is bőségesen elkél majd a későbbiekben. Ezek 1 egységet foglalnak, ugyan úgy, mint a kiküldhető egységeink számára fenntartott kispuska, vagy segélycsomag.

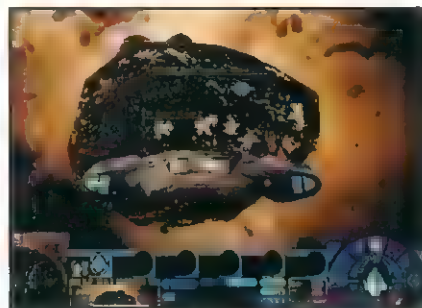
Végezetül pedig az alapból kijelölt legénység számát növelhetjük: vásárolhatunk még plusz masiniszta, fűtőt, jegykezelőt. Ha végeztünk a procedúrával és még maradt pénzünk, ezt újra végigcsinálhatjuk, ha egy másik slotot jelölünk ki az űrhajó számára — íme a flottaépítés, egészen hat szekérig.

### Csajjuk most már az űrlövők közé

Ha sikerült mindezeket végigzongorázni, akkor felvillan pirosan a várva várt „lőncsing” gomba, tenyereljünk is rá azonnal.

A képernyő közepén terpeszkedik hajónk, amit a Space űtögetésével hozhatunk közelebb, illetve távolodhatunk el tőle, ha mégsem olyan szép, mint amilyennek gondoltuk. Forgolódni a jobb egérgomb lenyomásával tudunk, amit használ is majd rendszeren ez egyszeri jüzer, már amelyik szereti a körhintát, hiszen mindig az aktuálisan kijelölt pont körül tehetjük ezt meg. A nézet a lehető legrosszabb, izometrikus, egészen lapos szögéből, a játéktér egy képzetbeli síkon játszódik. Mindezekből adódóan, a végtelen űr látványának ellenére előbb utóbb az a klausztrofóbiás érzés uralkodik el a játékoson, hogy nem tud soha egy rendes látványt összehozni, dobozba van zárva. Nekem mindig olyan érzésem volt, hogy a közelből, guggolva kell végignézni a lövöldözéseket.

Lövöldözések. Tulajdonképpen a játék nem áll másból csak a piff-puffból. A stratégia annyiban kimerül, hogy a nagy nehezen megtalált ellenség ikonjára bökve a mi hajónk automatikusan



ráfordulnak, és löni kezdik. De mivel?! Pici, különböző színű bogycsók és pixelcsikok, akarom mondani lézerek vágódnak ki az egyik szekérből a másikba, de a legtöbb esetben csak mellé. Mindez annyira gyenge, hogyha az első űrszatánkat lejátszottunk, már meg is alkothatjuk az egész játékra vonatkozó következtetést grafika szempontjából, mert hiába a nagyobb gépek és tüzerő, ez leginkább csak a színeken fog különbözni.

Hajóinkból, ha levesszük egy percet a pajzsot — ami igen nehéz, mert pillanatokon belül újra szokott töltődni (már ha van) ☺ — akkor egységeket transzportálhatunk át az ellenséges hajókra nagy kegyelmünkben. Na, gondoltam itt, ez lesz majd a csömege, jó kis FPS, vagy valami kommandós stratégia. És láss csodát! Az ellenséges hajó fölött megjelenik a legénységének száma, mellette más színnel a mi embereink mennyisége. Az előbbi gyorsabban fogy, mint az utóbbi, de ha mégsem ez történne, paszírozzunk át még néhány tucat embert a negyedik dimenzió (ez a stratégiai rész). Ha lenullázódott az ellenséges hajó, a miénk lesz, hurrá. Ha átküldünk egy-két jeggyellenőrt akár teljes energiával üzemeltethetjük.

A küldetések kimerítik a fantáziátlan-ság fogalmát: löjük ki ezt, foglaljuk el azt, vagy kisérjük haza a konvoj. Minél hősiesebben küzdünk, annál több pénzt és tapasztalati pontot kapunk, amit aztán beválthatunk nyálókára. Vagy kinek mi tetszik

A tényleg egyhangúra és unalmasra sikeredett pályák legizgalmasabb része mindig a bogok kikerülése, azaz betöltés és a mentés kényes procedúrája volt. Ha jól számoltam, akkor minden ötödik-hatodik mentéskor elszállt a game, az Alt + Tab nyomkodásakor pedig úgy távozott a memóriából, mintha soha ott sem lett volna.

Nos aki kedvet kapott a Dominion War című nagyszerű és élvezetes akció-kaland játékhoz, annak tiszta szívből ajánlom. Az új Dűne játék és a Alone in the Dark nagyszerű profizmusa után, közben, előtti kell valami olyan game is amire kimondhatjuk azokat a szavakat amiket nem írhatok ide le.

- Balage -

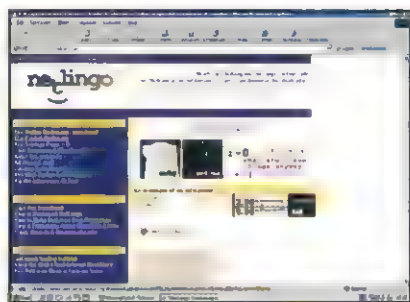




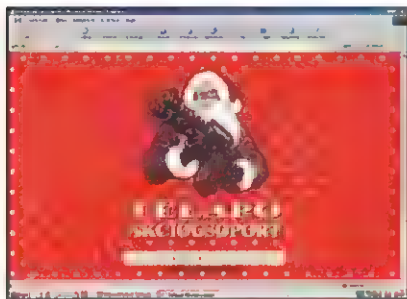
# SZÖSSZENET

## NETLINGO: THE INTERNET LANGUAGE DICTIONARY <http://www.netlingo.com>

Ha kerülsz már olyan helyzetbe, hogy értetlenül vakartad a fejedet egy-egy ismeretlen kifejezés láttán az interneten, akkor tudod, hogy milyen kellemetlen érzés az, hogy lövésed nincs a dolgokhoz... Hát ja. Egyik ismerősöd sem tudja a választ az áhított problémád megoldása végett, és már-már a pokolba kívánnád a szerzőt, amikor szemed elér ezekhez a sorokhoz. Merthogy van megoldás! Mégpedig ezen internetes szleng szótár képében, ami igyekszik a legátfogóbb képet nyújtani rövidítések, és szakkifejezések terén egyaránt. Minden Kedvencek mappában ott a helye!



## TÉLAPÓ AKCIÓCSOPORT <http://www.agria.hu/tacs/>

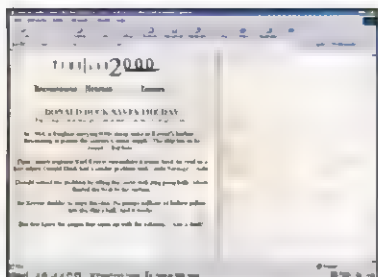


A Téli Akciócsoport egy baráti társaság, akiket az abszurd ill. groteszk humor szeretete és egy jó adag indokolatlan önbizalom készített arra, hogy megalapítsák saját „színtársulatukat”, hogy ezáltal ne csak élvezői és kritizálói, hanem művelői is lehessenek ennek a színpompás műfajnak. Az alukulás időpontját már sűrű

homály fedi, annyi biztos csak, hogy ez az ominózus dátum a kutyát sem érdekli, a felhasználó időpontjáról pedig egyelőre még nem tudunk beszámolni. De türelem, van remény! A társulat repertoárjában van minden, mint a vesében, jól megternek egymással, jelenetek, versek, dalok, prózák, melyek közös jellemzője a formabontó humor. De vajon mitől formabontó a TACS világa? Attól, hogy kaki? Ááá, dehogy. Inkább amiatt, hogy a hagyományos „tortadobálás” jópofáskodáshoz képest szabadosabb, kevesebb tabut ismer (el), nyitogatja a bicskát és néha még szellemes is. Ezeket az állításokat amúgy alátámasztják azok a (salak) anyagok is, melyekkel az oldalainkat megpakoltuk. Célunk elsősorban az volt, hogy a teljesség igénye nélkül kóstolót adjunk abból a stíusból melynek hatására jobb ízlésű direktorok, producerek és programszervezők már többször kidobták a TACS-ot. Nem fenyegetésképpen közöljük, de a jövőben bővíteni, színesíteni is szeretnénk a kínálatot, aminek csak egy országos méretű tiltakozó hullám, a genetikailag kódolt lustaság, önkritika, vagy egy globális katasztrófa szabhat gátat. Vagy még ezek sem... Na, ennyit mára a szószaporításról (vagy ahogy jóllakott kinaik mondják: elég a rizsából). A lényeg úgyis csak az, hogy az Akciócsoport nem hátrál egy lépést sem, tovább rombolja a közizlést, és egymás után méri megrendítő porölycsapásait kultúránk omladozó bástyáira.

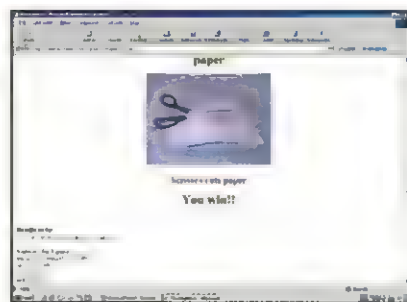
## TIMELAB 2000: STORIES <http://www.smash.com/seg/timelab/stories/>

Azon embereknek szól elsősorban a fenti lap, akik már undorodnak a mai világ mindenféle elmaterializálódott ünnepeitől, szokásaitól, és/vagy kíváncsiak arra, hogy egy ma ünnepektől eltérő, szokásunk, vagy szólásunknak mi az eredete, mi volt a keletkezésekor eredeti jelentése. Nagyon szórakoztató, és nem utolsósorban művelő hatása van ennek a fantasztikus angol nyelvű lapnak. 0-2000-ig bármit fellelhetsz...



## KŐ, PAPIR, OLLÓ

<http://chappie.stanford.edu/cgi-bin/roshambo/>

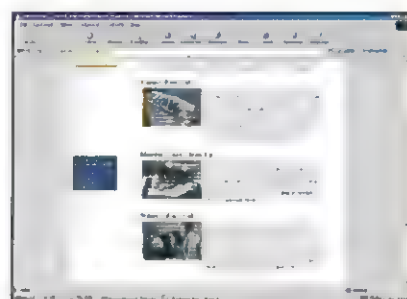


Mint a weboldal nevében is szerepel, itt egy hamisítatlan szerencsejátékot játszhatunk melyet talán már az ókorban is üztek... izé — de hát akkor még nem is volt olló! Kuss... Szóval, ha kedved támad egy biztosan nem csaló ellenfél ellen játszani egy pár menetet, akkor itt a lehetőség a számítógép ellen nyomni egy pár ki a jobb kört, minden részletre kiterjedő statisztikák mellett. Poénnak mindenképpen poén...

## CADAVER INC.

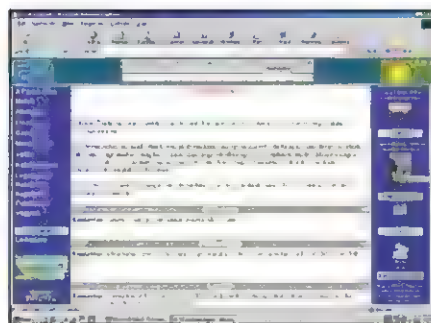
<http://www.cadaverinc.com>

Egy véletlen baleset folytán megöltöd anyut, esetleg a szomszéd nénit, mert beszólt? És most nincs mit tenned? Rettegsz? Nem tudsz hogyan hozzálatni a hulla eltakarításához? Semmi vész! Tényleg. A Cadaver cég erre szakosodott. Erőszakos bűncselekmények utáni hullaeltakarításhoz és helyszíntisztításhoz elengedhetetlen az ő telefonszámuk: 1-888-HULLAZSÁK... Ekkora egy marhaságot kitalálni?! Még most sem hiszem el, hogy valaki ezt komolyan gondolta. Az egész oldal meg van tervezve aprólkosan, minden link normálisan működik, tényleg van egy csomó formula, amit ki lehet tölteni — szóval létező szolgáltatás szimulációból tökéletes... Valami hihetetlen, hogy embereknek milyen pihent ötle- teik támadnak néha...



## ÉRDEKESSEGEK

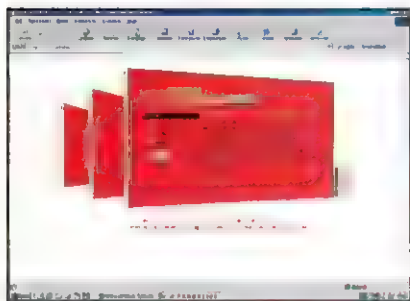
<http://www.freeweb.hu/beluard/>



A matekórakon áhítattal tudtam figyelni drága jó tanárnómra azokban a pillanatokban, amikor olyan érdekességekről magyarázott, mely ugyan szervesen kötődött a matematikához, azonban nem-tantárgyi mivolta igen érdekfeszítővé téve azt (meg amikor nem vett fel mellátartót, de az egy másik sztori... ©). Szóval mindig realizálnom kellett azt, hogy ebben a világban semmi sem úgy működik, ahogy azt elmondták, illetve minden 100%-osnak hitt szituáció lehet fals. Nos, ezen az oldalon rengeteg olyan pletykát, legendát, hírt olvashatsz kifejtve, mely jól megcáfol minden eddig ésszerűnek vélt következtetést. És nem csak a matekkal kapcsolatban, hanem vannak itt ókori legendák, reklámok és sok más érdekfeszítő írások is.



//:PORNOLIZE.COM ://  
<http://www.pornolize.com/>



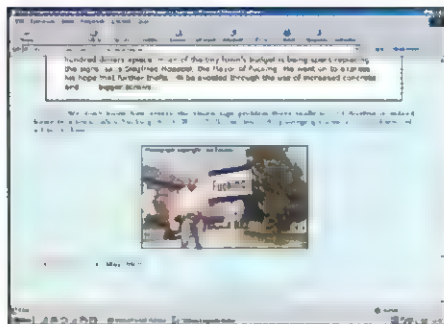
Vessetek meg, de következ-  
zék az a site, ami ebben a  
hónapban a legtöbb neve-  
tést, és boldogabb percet  
okozta nekem, mégpedig a  
pornolizátor. Az interakti-  
vításában felülmúlhatatlan, a  
káromkodásban világelső, és  
beszédében oly ékesen szóló  
pornolize.com nem csinál  
mást, minthogy a világ bár-  
melyik internetes oldalát tele-

aggatja káromkodással. Bizony, bizony. És ezt a felülmúlhatatlan produkcióját,  
akár 5 nyelven is képes szolgáltatni, melyben nem elhanyagolható részt képez  
a magyar. Bizony, bizony... Szóval a hónap sztárszájta ez lett — azt a rézfán  
füttyülő rézangyalát.

#### WELCOME TO AUSTRIA

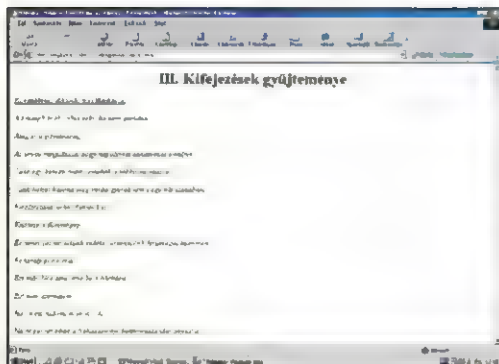
<http://www.snopes2.com/spoons/fracture/austria.htm>

Elég sajátossággal bír  
lenni, ha valamelyik  
városnak van neve.  
Értsd ezalatt, hogy VAN  
neve. Mármint olyan,  
aminek csodájára tud-  
nak járni az emberek.  
Nekünk sem kell a  
szomszédba mennünk  
pikánsabb helyiségneve-  
ket illetően, gondoljunk  
csak „mindenki” Bugyi-  
jára, de amit Ausztria  
művel, az már tényleg a jó ízlés határát súrolja. Az angol nyelvterületeken  
igen elterjedt Fucking kifejezés ugyanis nem más, mint Ausztria egyik váro-  
sának a neve. És hogy ez miért gáz? Hát kinek ne kellene olyan tábla  
otthonra, mint az, hogy Fucking? És tényleg. A városka polgármestere igen  
erősen panaszkodott, hogy havonta kell új táblát gyártaniuk, mert sorozato-  
san tűnnek el a régiek...



#### HOGYAN BESZÉL MA AZ IFJÚSÁG?

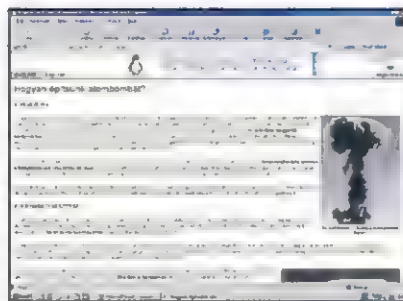
[http://mnytud.arts.klte.hu/szleng/ronaky/re\\_kif.htm](http://mnytud.arts.klte.hu/szleng/ronaky/re_kif.htm)



Nem jó  
tömegközlekedési  
eszközön össze-  
szokott, haveri  
társaság mellett  
utazni, mert ami-  
lyen kifejezések-  
kel, és szóössz-  
zetekkel traktál-  
ják egymást,  
több tud lenni,  
mint kacagató. És  
hiába nem hall-  
gatózik az ember,  
mégis el-elcsíp

egy benyögést, melynek hallatán az arcát karmolja szanaszét, hogy el ne  
nevesse magát. Mert azt ugye még sem illik...  
Persze az egészről úgysem lesz semmi, és hangos hahotázásban  
törünk ki. Ennek megelőzése érdekében nem árt átfutni a fenti  
táblapon, ahol „aprócska” gyűjteménye található a ma közzsajon terjedő  
beszólásoknak.

HOGYAN ÉPÍTÜNK ATOMBOMBÁT?  
<http://www.tar.hu/bombagyar/>



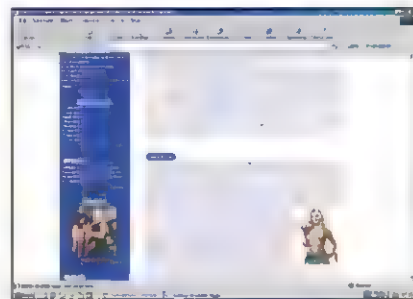
Nos, minden egyes nyári  
gyakorlatát töltő kémikus-  
tanonc megnyugtatóra  
közlöm, az 576 KByte nekik  
is tud segítséget szolgálni  
vizsgamunkájukhoz: azaz,  
megmutatjuk, hogyan kell  
atombombát készíteni. A  
leírást kérjük, ne terjesszé-  
tek, tartsátok titokban, mert  
nagyon komoly dolgokról  
van itt szó. Csak egy

dologra hívánk fel előzetesen figyelmeteket: a hasznomatokat lazítsátok el,  
mielőtt fellépnétek erre az Internet címre...

#### BRITNEY ÓCSÁRLÓK LAPJA - MERT MEGÉRDEMLI!

<http://www.nap-szam.hu/szajmon/britney/>

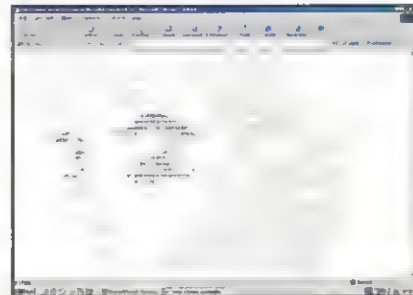
Lehet szeretni, és nem sze-  
retni. Lehet csodálni és nem  
csodálni. És lehet utálni, és  
még jobban utálni. Britney-t,  
a hirtelenszöke és nagyon  
szűz popsztár lánykát,  
aminek teljes megnyívá-  
nulása képződött le ezen  
a honlapon. A gárda min-  
den erejével azon van,  
hogy megnyilvánulását adja  
közre utálatát illetően. Néha  
még egész humorosak is tudnak lenni, azonkívül nem csak szövegesen,  
hanem multimédiásan is támadnak, hiszen képpel, videóval és nádi hegedűvel  
is összefuthatunk oldalaink. Give it a try — ahogy az angol mondaná!



#### ASCII PRON . COM

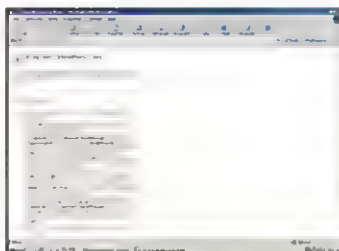
<http://www.asciipron.com/>

Számítástechnika órákon  
tanultak szerint  
mindenkinek tisztában kell  
lenni olyan kifejezésekkel,  
mint az pl., hogy ASCII.  
A karakterkészletet jelölő  
rövidítést azonban egyes  
emberek már művészi  
szintre emelték, s nem  
csak szimplán írnak vele,  
hanem teljes rajzokat  
készítenek segítségükkel.  
Ez idáig annyira nem is lenne unikum, de készült egy gyűjtemény az efféle  
rajzokból, ahol különös tekintettel bizonyos nénik pózolnak, bizonyos ruhák  
nélkül... Bizonyos, hogy megéri megnézni... ☺



#### KOVÁCS ISTVÁN

<http://kiutottek.la.zan.hu>



Ez a webcím igazándiból már  
csak posztumusz emlékként  
marad az utókorra, hiszen felke-  
rülése után villámgyorsan szedet-  
ték le az RTL Klub illetékesei a  
rajta található DivX videót. Hát  
igen. Egy biztos: népszerű a mi  
Pistánk...

Bagó Péter

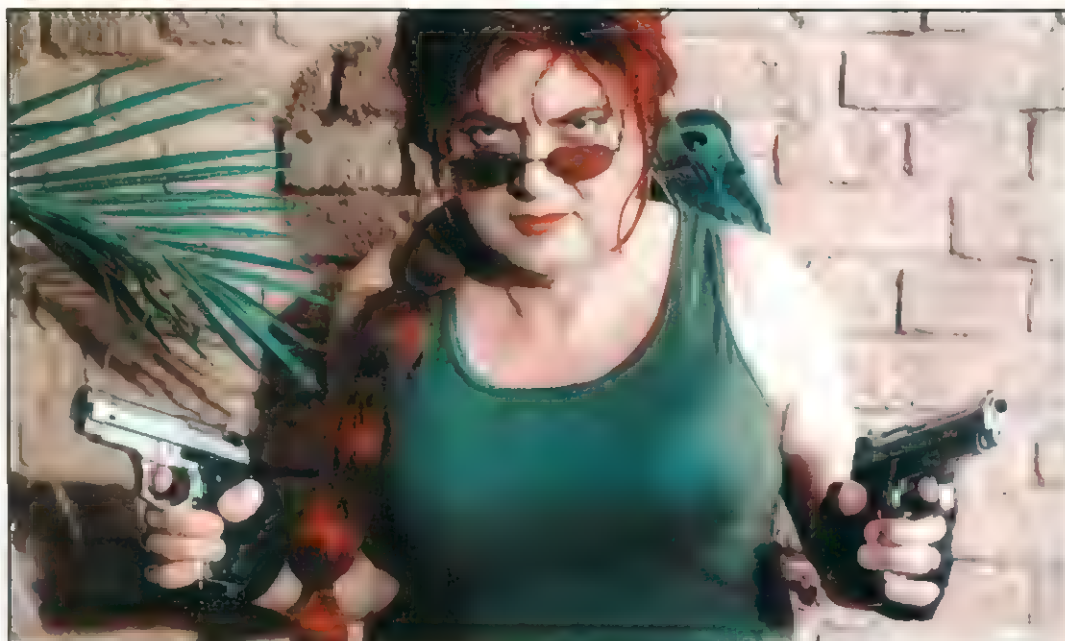


# Csevegeő

Hát igen nagy tisztelettel köszöntök mindenkit a rekkenő hőség kelles közepén, amikor is úgy számítottuk ki a KByte megjelenési idejét, hogy a nyárból visszamaradó idő teljességgel hasonuljon az eddig elteltével. Tulajdonképpen ez a kijelentésem egy, már-már klasszikusnak mondható problémakört vet fel, miszerint: ez a pohár most félig tele van, vagy félig üres? Bárhol is nézzük, az egészből csak annyit szerettem volna kihozni, hogy a meleg az gatyarohasztó, a sulinak hál istennek egy hónapja vége, és még legalább 1 hónapig nem is látja senki. Mi meg itt prezentáltunk nektek egy kis olvasnivalót addigra is, amíg kibírjátok nélkünk ezt a 2 hónapot, amíg friss KByte nélkül lesztek kénytelenek letölteni mindennemű négyzetekkel kapcsolatos tevékenységeket. Merthogy mi is pihenünk, meg lazítunk, és legközelebb csak szeptemberben bújnunk elő valamelyik hűtőszekrény aljából. Bár ezt valószínűleg a Bevezetőben már leírtam (micsudi? Hogy nem olvasod a Bevezetőt? Azonnal tessék ebből hiányosságaidat pótolni, ugyanis világra szóló bejelentések tárházává nőtte ki magát piciny hasábkunk!)... Addig is csobbanjunk bele az ide érkező levelek által nyújtott hús áradatba...

Illetve egy rövid kis intermezzóban rögtön exkuzálom is magamat a múlt hónapban tett felelőtlen kijelentéseim miatt. Utánanéztem ugyanis pár dolognak, úgy mint a papír vastagságra tett reagálásom. Február folyamán valóban vastagabbak voltak a lapjaink, azonban önhibánkban kívül, ezt a meglepetést a nyomda nyújtotta felénk, hiszen nem volt nekik olyan papírjuk, mint mi azt a szerződésben lefektettük. És mivel szeretni sem tudták, kinyomták egy kicsit vastagabbra. Ezért nem számítottak fel nekünk külön díjat, de márciustól már eredeti megállapodásunk szerint készült az újság. Megkérdeztem: hogy mi lenne, ha folytatnánk ezt a tök jó kis szokást, hogy elfelejtenek ilyen vékonyka papírra nyomni, minek eredménye az lett, hogy akkor ők meg elfelejtik ezt ingyen nem belekalkulálni az árba... Nos tehát: áremelés nélkül (ami feltett szándékunk) maradunk ilyenek, mint most. De, hogy visszatérjek a pár sorral feljebb elkezdett bevezető részemem fonálához: ...kezdjük mindjárt egy monumentális darabbal, mely ugyan már a múlt hónapban megérkezett, de akkor helyhiány miatt állt kellett passzolnom erre a hónapra.

Kedves Sz.JVC!  
Elég régóta olvasgatom az 576 KByte-ot, engedd meg hogy pár gondolatot megosszam Veled - talán nem lesz hasznos. Kezdjük az újsággal: A „külső”, vagyis a design, tipográfia, oldalalkalítás, képek-szöveg aránya szerintem rendben van, látszik hogy ezen sokat dolgoztatok, kerestétek a jó megoldásokat, és volt elég (ön)kritikátok megvárni a rosszaktól. Ez a mentalitás dicséretes, az eredmény pedig igazolja helyességét (höz képest, hogy ez a mai megjelenés sok ember munkájának gyümölcse, a „régiek” is, ha jól sejtem).  
Hmmm. Itt akkor tisztázzunk egy picit valamit. A dicsőretet természetesen köszönjük, de most konkrétan melyik design-ról is beszélünk? Mert ami Január óta a KByte oldalait díszíti csak és kizáró-



lag olyan emberek munkájának gyümölcse, kik még a mai napig is itt dolgoznak! Ahogy Te fogalmaztál, a „régiek” már „rég” elemekké váltak...

A következő „nagy átalakítás” szerintem az apróbb javításokon kívül ezen a területen elég a „szinten tartás”, és az így felszabadult erőket/figyelmet/munkát más területen tudjátok hasznosítani. Ez a másik terület ugye pedig a „belbecs”. Kétségtelen erőssége az 576-nak az a hangulat, ami „körüllengi”, s mely - jelenleg, s szerintem természetes módon - főként a „múltból” fakad, egyrészt mivel az egyik legrégebbi szereplő ezen a piacon, szinte vele nőtt fel, másrészt sok ember, áldozatos munkájából. És ez utóbbi fontos szempont, és úgy érzem néha egy kicsit figyelmen kívül hagyod. Az 576-ot (nekem, és szerintem sok más „öregebbnek”) nem csak a mai számok és emberek jelentik, hanem az egész folyamat olyan emberekkel, mint Zolee, TJ, VZ, ...és CoVboy (remélem véget ért az az időszak, hogy ki kell csillagozni a nevet...) Tulajdonképpen sosem volt ilyen időszak. Egyedül a János értette szó szerint a CoVboy azon kijelentését, hogy ő sohasem akar többet ezeken a lapokon megjelenni. De ezt azért senki sem veheti igazán komolyan... És abban teljes mértékben igazad van, hogy minden egyes szereplő, akinek a neve valaha is kapcsolatba került az 576-al alakított rajta, akár pozitív, akár negatív visszhangja volt - tehát hozzá, illetve hozzájuk tartozott. Biztosan egyikük sem volt tökéletes, de sok örömteli percet okoztak (csak úgy mint Te, és a mostani csapat) az olvasóknak. Nekünk ők ugyanúgy az 576 alkotói, mint Ti - és azt hiszem ezt Neked is érdemes tiszteletben tartanod. Főként, hogy egyikőtök sem „több” a másinál. Volt, aki a dolgok elindításában jeleskedett, mást az utánozhatatlan humorért szerettek az olvasók, van akinek pedig a dolgok szervezése, és „normális” üzemeltetése az erőssége. En szinte a kezdetektől figyeltem mind a CoV mind az 576 számait, és mindkettőt szerettem, így pontosan tudtam mit jelentett, amikor Zolee után CoVboy lett az 576 főszerkesztője, és amikor utána Te.

Korábban kimondottam kedveltem a cikkidet, de bevallom a váltáskor meggyalmozósaidon eléggé megütköztem... És úgy láttam nem csak én. Biztosan sok feszültség ért akkoriban, azonban most is úgy gondolom, hogy ezt nem lett volna szabad abban a stílusban átadni az olvasóknak, ahogy azt akkor megtettél. Tudom, hogy az embernek fájdalmas a saját gyengeségeivel szembesülni, de egy újságírónak sajnos muszáj... Az az egyes OLVASÓKKAL(!) szembeni agresszió, ami néha kibukott belőled, egy dacos gyermek és nem egy felelősségteljes felnőtt reakciója volt szerintem. Ehhez társult érzésem szerint valami bizonyítási vágy, sajnos kezdetben nem valamért (hogy igenis meg tudod reformálni az újságot, és átvészed ezen a nehéz időszakon), hanem valaki (CoVboy) ellen irányult. Az ember legyen büszke az elődeire, és arra hogy az ő munkáját folytathatja (lehetőleg még jobban)... és ne „pocskondiázza” őket, főként ne a távollétükben és ne nyilvánosan. Ez sem Neked, sem az újságnak, sem a Te „imázsodnak” (sic) nem használt... Vagyis hibás döntés/reakció volt a részedről.

Nos, kedves Gábor, és minden más olvasó! Ahhoz, hogy ezen érzéseket megértsétek, itt kellett volna lennetek nap, mint nap a KByte szerkesztőségében, amikor még CoVboy irányítása alatt voltak a dolgok. Mert teljesen más az a kép, amit Ti kaptatok, és teljesen más, amit mi. Nektek csak a kész újság került a kezetekbe, mi azonban megkaptuk a vele járó bonyodalmakat is, amik először csak abban jelentkeztek, hogy a mi drága Laci barátunk egyre később és később adta le a nyomdának az újságot, amit nagyszerű módon rá tudott hátrítani mindenféle ügyes bajos dolgokra, ahelyett, hogy bevállalta volna azon egyszerű történetet, hogy elkésett - végül pedig már a szerkesztőségben történt éjszakázások sem tudták megmenteni attól, hogy nagyobb fordulópontot vegyen, mind az ő, mind a mi életünk. És ugye még egyszer hangsúlyoznám: ha voltak is atrocitások a vezetőség és a CoVboy között, nem mi voltunk azok, akik felmondunk...

Szóval ennyit dióhéjban és nagyon cizelálattal arról, hogy mik is játszhattak közre a János indulataiban, amikkel kapcsolatban csak egy dolgot lehet megkérdőjelezni, hogy mi szükség volt mindezt az újság hasábjain?

Szerintem, ha belegondolsz, amikor egyszer majd Neked is át kell adnod a stafétát, jobban fogsz örülni, ha a távozásodat nem veszekedés és ködös utalítások kísérik - ennél mindketten többet érdemeltek. Ez természetesen nem egyedül miattad volt, sajnos volt egy időszak amikor az olvasótábor szinte kettészakadt a „CoVboy fanok” - „Sz.JVC fanok” közt, néha minősíthetetlen stílusban pocskondiázva a másik táborot illetően. Remélem sem Te, sem senki más az 576-ban, nem enged többet eddig fajulni a dolgokat. Erről a témáról ennyit, remélem érzed hogy a fő mondanivalóm itt nem a kritizálás, urambocsá! hibáztatás volt. Mielőtt rábőlintanám az Áment, csak annyit mondanék, hogy mocskos CoVboy... Persze ez utóbbi csak vicc volt, a gyengébbek kedvéért.

A hangulatot tehát megértgáltuk, nézzük a több belső elemet. A fiatal szerzőgárdának megvannak a maga előnyei és hátrányai. Azt hiszem itt is érdemes lenne azt a taktikát folytatnotok, hogy a hibásnak/szerencsétlennek bizonyult megoldásokkal, ill. munkatársakkal kapcsolatban végiggondoljátok a további együttműködést, az erősségeket pedig még jobban kidomborítjátok (valahogy úgy mint a design váltásnál). A sok új arc nekem mondjuk alapból nem gond, hiszen ez lehetőséget ad új tehetségek megjelenésére, ami bizonyos esetekben már meg is történt (Gy.Z., Uriel, és még többen mások). A probléma szennem inkább bizonyos esetekben az, hogy egyes ciklikusok nem elég alaposak. Mintha nem igazán lennének kompetensek az adott játéktípusban, és nem fordítanak elegendő figyelmet az esetleges háttér információkra - pedig ez régen erőssége volt az 576-nak. Nem szeretnék senkit kitépni, de gondolom Te is inkább konkrét példának örülsz, azzal tudsz valamit kezdeni. Nos teljesen jól látod a dolgokat. Éppen ezért volt az összehívott értekezlet immáron több mint 2 hónapja, hogy a külső



után végre a belső is olyan módon pompázson, ahogy azt mindenki elvárta. A cikkek alaposságával kapcsolatban valóban ért minket már több kritika is, amit egyetlen módon tudunk csak kiküszöbölni: ráhatunk a cikkíró kollégára, hogy legközelebb ugyan már próbálkozzon be azzal, hogy jobban utánajár a dolgoknak. Bár nem feltétlenül van úgy, hogy drága szerzősaink dúsakálnának az időben, ami némileg mérséglese adhat okot nekik — persze nem állandóan... Szal' reméljük igyekeztünknek nyomra is fog maradni ezután, és nem csak az erőlködés jár izdasságszag ☺

Erről a kérdésről ennyit. Kezd ez a levél kicsit hosszúra nyúlni, lassan befejezem. Egyetlen kérdésem lenne a végén: mi újság van Zolee-val? Nagyon kíváncsi lennék rá, hogyan alakul az élete (publikus része :), jól van-e, mit dolgozik, elégedett-e azzal, nem hiányoznak-e néha neki egy kicsit a „régiszip idők”. Remélem mind a családi mind a szakmai élete jól alakul, és azért nem felejtette el teljesen a „régiszip családját”... J Ha esetleg az egy hónap Dumája keretében írma pár sort magáról, annak nagyon örülnék.

Na, most aztán van meglepi mi? Pedig esküszöm nem beszéltünk össze... Mindenesetre nekünk is eszünkbe jutott már ez az ötlet, minék a leképeződését pár oldallal előrébb Te is elolvashatod. Remélem nem untattalak, továbbijó munkát és sok sikert kívánok Nektek.

Szia, Gábor

Szervusz Gábor, köszönjük a leveled, ez betalált. Mi pedig akkor evezünk tovább, hisz még szinte el sem kezdődött a Csevegő, és máris majdnem félig tele van...

Szeva Sz.JVC.  
(Vagy nem is te? Na mindegy. Szeva annak, aki veszi a fáradságot és elolvassa a levelem.)

Na, kezdjünk bele. Ezt az egész irományt olyan dolgoknak szeretném szentelni, amik szerintem nem jők a lapban. Szabad? (Még mielőtt belekezdenék, leszögezem, hogy ennél jobb gamer újság a világon sincs). Lehet rajta. Mi csak örülünk, ha észrevételeiddel bombázol bennünket — és mindenki más is, természetesen.

Tehát Csatlakozni szeretnék azokhoz, akik szerint némelyik tesztigencsak elvett a súlyok egy-egy játék leszállékolásánál. Lehet, hogy neked az nem tűnik fel, vagy nem is érdekel, vagy mint múltkor írtad (Sz.JVC.), a cikk tartalma a lényeg és nem a szállék, de azért szerintem ez egy valós probléma, melyet már többször is jeleztek felétek, a közel, illetve a távolabbi múltban. Ha meg tényleg ennyire nem fontos nektek, hogy erre is odafigyeljétek, akkor ennyire erővel elis hagyhatnátok a szállékokat, mint az 576 óskorában. Ugye, hogy hülyeség volna, pedig ez az állapot most kb. olyan. Régebben, mikor még CoVboy vezette a birodalmat a megvilágosodás felé, ki lett találva, egy nagyon jól bevált szállékolási rendszer, meg arany ténér díj, meg ilyenek. Ez azért volt jó, mert így legalább nem minden játék kapott 90 és 99% közötti értéket, mint manapság. Így ki volt zárva annak esélye, hogy az igazi örökbecsű klasszikusok egybeolvadhasanak pár igen jónak tűnő, de egy hónap múlva már kukába kerülő stufokkal. Nem úgy, mint manapság. Szinte minden kis sutyó prógi 85% feletti értéket kap. Ami ennél bérább, az meg már szinte nem is létezik. Na

ne már! Ha mostanság megjelenik a várva-várt X.Y. prógi, mi lesz az 576-kölcsonkéró haver első kérdése? Hát az, hogy hány szállékot kapott X.Y. prógi. Ha erre én azt felelem mondjuk, hogy 91-et, akkor erre szállékos válasz. Ugyanis az nálatok már nem nagy szám, mivel szinte minden harmadik játék az fölötti értéket kap. Vegyük pl. az Europa Universals-t. Na mennyit kapott? Na mennyit? 95%-ot. Na jól van, menjünk tovább. Itt is van a Tropicó. Na mennyit kapott? Na? Igen, igen 98(!)%-ot. Hát ember! Mikor lesz ez a két sities prógi olyan jelentőségű, mint mondjuk egy Baldu's Gate 2? Most még azt se mondhatod, hogy egyik így tesztelt az egyik tesztetnek, a másik meg úgy a másiknak. Mivel egy ipse (Gy.Z.) tesztelte mindkettőt (neki mellesleg innen üzenem, hogy nekem bejönnek, a cikkíráshoz hirtelen rögtönzött álnevei, de mivel akad pár gagyillett, akik nem ismerik fel ökölmét, talán hanyagolhatná őket).

Ja, én is így gondoltam — ezért szóltam is neki, hogy mostantól vissza lett redukálva mezel kis GyZ-vé. Az általa tesztelt játékok szállékának magas értékeit is szóvá tettem, mire heveny vérben forgó szemek a képen reagáltak, hogy a Tropicó egy nagyon jó kis játék. Meg a többi is, ami 90 felett kapott. De mondom: Zoli — ennyire nem lehet jó minden játék! Erre Zoli megígerte, hogy jobban fogja majd hüzzágni a szállékokat lefelé. Ennyit. Többet nem tudok tenni, mert hatóságilag nem tudom megtenni, hogy leredukálom potom 20%-al egy-egy játék értékeit, mert szerintem magasak. En szóltam a tesztelőnek — a többi innentől kezdve az ő saruk.

Gy.Z.-nél amúgy is megfigyelhető, hogy előszeretettel karol fel mindenféle „zökföldű” anyagot, melyekre egy hónap távlatából mára kutya sem emlékszik (pl.: Far Gate, State of War, Kao the Kangaroo, Carnivores Ice Age, Money Mad, Pizza Connection 2, The Corporate Machine, meg mondjuk, hogy a két feljebb említett is.). Ezek mind-mind olyanok, amikre rengeteg szállékot adott, még sincs szerintem olyan ember, aki esetleg mindre emlékezne ezek közül, pedig relative friss cuccok. Naugye. Erre a Zoli aképpen tudott válaszolni, hogy önmagukban nagyon frankó kis játékok voltak ezek, tehát a rájuk adott szállék reális volt.

Az igazí játékokat, melyek tényleg érdeklik a népet (Icwind Dale: Heart of Winter, Resurrection, egyebek) meg lehúzza a sárga földig. Kérdem én miért jó ez (most nehogy azt hidd, hogy ez Gy.Z. ellenes propagandaanyag volt, hisz' még így is ő a kedvencem)? Hamarosan jön ugye néhány Isten, mint: Warcraft 3, Wolfenstein 3, a Z2, meg a Dune 4 is, Duke4ever, Max Payne. Na mi lesz velük? Kapnak monjuk 95-95%-ot aztán kész. Az egyszerűen Pistike meg átfutva a cikk fölött, látván, hogy csak ennyit kapott, meg és vesz inkább egy nyamvadt Tropicót?!! Na nem má'! Vagy mi a másik megoldás? Adtok rájuk 99% -ot aztán kész. Minha ez valóban fedné a valóságot. Ezen azért elgondolkodhatnátok mindannyian, annak ellenére is, hogy nagyon sokatok igazán racionálisak és jói közelíti meg a szállékolást, ennek eredményeként kétségtelenül valós szállékokat ad.

Nana. Azért vigyázzunk arra a gépszíjra, nehogy elkapjon már téged! Így előre, és látatlanban megjósolni akár egy Wolfensteinnek, akár egy Duke Forevernek, hogy klasszis lesz, elég nagy

felelőtlenség, és nem kiskorú ostobaság. Azért, mert olyan címekekről van szó, melyek előző része már bizonyított, nem kell feltétlenül úgy hozzáállni, hogy csillagos ötös. Sőt. Ilyenkor a tesztelő szereti kiélni szadista hajlamait, és jócskán belekötni mindenbe, amibe csak lehet, pont azért, mert a várt anyagnak illene állnia a sarat, ha már ekkora múltja van.

Egy másik említésre méltó dolog még a cikkek milyensége. Éppen a múlt hónapban akartam reklamálni, hogy mostanra teljesen eltűntek a kis „ablakok”, melyekből az olvasó kis háttér infókat, ellenvéleményeket, stb. tudhatott meg. Szerencsére beláttatok, hogy ezekre szükség van, mert így színesebb egy-egy cikk. Még valami: a cikkek elég nagy része száraz, tényközlő, semmi különleges, melyre még később is emlékezhetne az ember. Üdítő kivétel például Unel Project IGI cikke, valamint a te Jefffighter IV-ed. Miért nem lehet több ilyen produktálni? Emlékszel még például '95 januárjából a Warcraft 1 leírására? Akkor ugyan még erőteljesen nem te voltál a főszereplő, de bizonyára láttad. Na, ezt ajánlhatom a tesztelők figyelmébe. Hát ezek voltak azok a dolgok, amiket úgy érrez, hogy meg kéne szivlelnetek. Az amúgy ösztönösen mondom remek, hogy egy állatjátéknak sok-sok oldalt fogtolt szentelni! Már látom is magam előtt: tíz oldalas Wolfi 3, tíz oldalas Dune 4. Hja, szép is lesz! Legutóbb az Eurofighter cikk is ütős lett. Annak ellenére, hogy az F-29 Retaliator (tudod Amgán, 286-oson) óta nem játszottam repcis prógiat, tetszett, és élvezettel olvastam végig.

Na, jól megráfált minket ez a nyár. Első héten, amikor kezdtük bepakolni a tartalomba a játékokat, tényleg úgy nézett ki, hogy 6 oldal Startopia, meg 8 oldal Dune. Aztán szépen lassan megjelentek olyan címek, mint az Alone 4, a meg Operation Flashpoint, s ezeknek mindenképpen helyet kellett valahogy szorítanunk. Sőt, a legjobb, hogy olyan címek, mint a Jekyll Hyde és az Anachronox csak az utolsó pillanatban érkeztek. Hiába, a iapzárta nagy úr. Így legalább maradtak anyagaink szeptemberre is.

Fogjuk rá, az ide E3 beszámolókat relative jó lett. Ám tavaly az lett beigérve, hogy nagyobb figyelmet szenteltek neki. Ehhez képest? Kb annyit írtatok róla, mint tavaly. Ja, és meg sem említették mondjuk a Warcraft 3-mat (pedig kinnt volt, mert a fejlelén láttam az egyik fotón). Tényleg, Tomb Raider 6 nem lesz ?!?!? Vagy csak arról sem szóltatok? (Vagy ilyen sutyó prógiakkal nem is foglalkoztok? Vagy esetleg lesz folytatása az E3 cikknek jövő hónapban? Bár erről nem tesztetk említést.

Nem tettünk említést, mert nem lesz, illetve lett folytatása, hiszen előző hónapban le is zavartuk az egészet. Mint látható volt, annyira nagy felhőzatal nem volt, hogy még 12 oldalt megtöltsünk velük. A Warcraft 3-ról meg mit írunk meg? Volt róla tavaly egy 3 oldalas előzetes, melyben az alapok benne voltak, a részleteket meg úgyis minden hónapban változtatják, így teljességgel lehetetlen és egyébiránt felesleges is elővonnunk a változások korrigálása végett. A hangsúly szerintem a teszten lesz, a végleges verzió megjelenése után, vagy nem? Tomb Raider 6 pedig lesz. De konkrétan ennél a címnél is elég nagy kavarások vannak. Ime itt van egy kép Laráról, az új felállásban, ami csak 2002 októberé-



ben fog leképeződni. Merthogy a Core Design teljes mértékben újja akarja varázsolni az egész sorozatot, és annyi, de annyi dologban akarnak változtatni, hogy el sem tudjuk majd képzelni mire számítsunk. Annyit mondtak, hogy nem csak Larát fogjuk majd tudni irányítani, hanem több karaktert is, és a játék enginejét kell kifizetnünk tulajdonképpen, mert utána sorban fognak rá kijönni a további pályák, és történetek, melyet majd az internetről tölthetünk le. És a slusszpoén: nem is biztos, hogy Tomb Raider lesz a játék címe. Imho ezért is nem írtunk még róla egy sort sem. Ha lesz hivatalos bejelentés, GyZ biztosan rajta lesz a témán.

Meg még múltkor ígérted, hogy lesz egy minden példányt átfogó tartalomismertető. Mikor lesz már belőle valami? Nos, annyi volna. Üdv mindenkinek, kellemes nyarat: LaB.

Hát ime: ez a keres is teljesült. Nekem lerohadt a kezem, mire begépeltem, de nem kis érzés volt utána kezembe venni a kinyomtatott oldalakat. 11 év archívuma 8 oldalon felsorolva — címszavakban így néz ki az 576 KByte történelme.

Tiszteletem uraim!

Általában élelem kis középszerű életem, de a mai nap hibát követtem el. Vázolnám a történeteket...

Jaj! Ne riogass!

Reggel 4-kor ébredt, mivel be kell mennem a munkahelyemre. Még ki sem nyílt a csipám, de már nézem a monitort: mit sikerült az éjszaka leple alatt letöltenem? Nem az igazi, de a Suicidal Tendencies-től sok szám lejött (király). Kávéfőzés, élelemcsomagolás a napra, tusolás, öltözés, majd indulás. Aluljáróba le, újságos előtt el. Kellene haladnom, de én nem, mert megpillantom a kirakatban az 576 KByte-ot. És megvettem (a hiba)... Innentől kezdve se látok, se hallok... Arra még úgy emlékszem, hogy a főnököm valami kirugást emlegetett a délelőtti folyamán. A munkaidő végéig csak a magazinnal és a játékokkal voltam elfoglalva, így télt el a napom. A hazafelé vezető úton, a villamoson történő utazásom során még egy-két hangfoszlány eljutott a tudatomig, hogy jegy, meg bérlet, helyszini, személyi, rendőr - de nem tudtak kizokkentenit az 576 olvasásából. Arra még úgy emlékszem, hogy a fülemből harsogta a hangszóró a sajátos recsegő-ropogó hangján, hogy a végállomásra érkezünk. Innen tiszta a kép és a hang. El a házig, fel a harmadikra. Gyors köszönet a családnak, asszony + gyerek, és



kezdődik a másik életem a neten. Kép és hang most már zavaros... Cuccaimat ledobom, és PC bekaps. Először azért egy kis game... Half-Life. A gyerek nyagga! Nem tudok rendesen oda figyelni, ezért rendszeresen lesznek. Maradj már! - szölok rá a gyerekre. Közben átvillan az agyamon. kéne egy kis célzóvíz! Van itthon sör?! - üvöltök ki a konyhába. Szolgáld ki magad! - így az asszony. Játék abbahagyva, hűtőhöz ki. Sör kibont és, isten isten, sör le a torkomon. Már érzem is a sör alkoholtartalmának jólékonny hatását. ☺ Vissza a géphez, de már nincs kedvem játszani. Folytatom az 576 olvasását. Hátulról kezdem: Csevi, Hónap Dumája... Először átnézem a Hónap Dumája oldalát, csak átfutok a lapot, hogy mire számítsak. A jobb felső sarokban megakad a szemem a hanyatt fekvő manga lányon... Térded felhúzza, rövid naci, comb fix... Húúúú fantázia beindul, a képzelettel együtt. De jaj... Mit történt... És rájöttem mitől ragad az újság mindig... a Csevi-ben is reklamálta valaki, hogy ragadnak a lapok. neki üzenem: nem a csajokat nézni hanem a cikkeket olvasni, fiu!

**Jaj, de gonosz vagy...** ☹  
Tovább. Valaki reklamálta a színeket a magazin lapjairól. Neki meg azt üzenem, hogy az 576 stábjá nagy egészség-és szemvédő munkát végez azzal, hogy nem csicsázva tele földszínes színekkel a lapokat. Az ember szeme sokkal könnyebben tudja követni a sorokat, ha nem foglalja le földszínesen a színek fölsimerésével a lap Thx. Részemről e téren nem látok kvetnivalót, így nagyon jó. Közben a hátam mögül egy női hang: lágy, negédes, halk és suttogó. Edesem, a gyerek elaludt, nem jössz be? Nem - szölok mogorván - még írnom kell egy emilt.

Hmmm. Ezt viszont nem igazán értem. Ha jól értemteltem elbeszéléseidből, akkor Te, mint him éled világot, és a hozzád tartozó nőstény éppen félreérthetetlen jelét adta annak, hogy szeretne veled, khm, idé, ihhezgeszteni, vagy hogy is mondjam: páros rezgőkört alkotni. Szóval. Hogy mondhat erre egy agyánál lévő meglelt férfitel nemet? Ennyire azért már ne legyen hatással rád a KByte... ☺

Akkor keresek mást!!! - így a női hang és az ajtó becsapódik. Ha a gyerek tényleg aludt, akkor most biztos fölébredt. És itt kezdtem el írni ezt az emilt. Szóval a csevi nem túl izgi, de nem ti tehettek róla, abból dolgoztok, ami van. A Hónap Dumája nagyon jó. Urielnek üzenem: az már tényleg hihetetlen, hogy valaki kéfével és súrolóporral tisztítsa a billentyűzetet. ☺

Más. Elég uncsi, hogy a levelek nem szólnak másról csak dicsereiről. Tudom: dicsereiről soha nem elég, de a csevi nem csak ezért van. Meg elég abból is, hogy nem színesek az oldalak, így a GyZ, úgy a GyZ. Szerintem egy ilyen magazinnak azzal is arculatot kell teremteni, hogy van egy fő tesztész, és az ő stílusa az iránymutató. Persze nagyon jók a többiek is. Pediglen direkt igyekeztem úgy válogatni a leveleket, hogy ne legyen egyhangú giccsfoszlány az egész. Ezek szerint ezt befalsoltam. Pedig én tényleg...

Kedves, drága Bagó Peti! Nem kéne egy Kiss László rajongó, meg az ő filminge miatt, elkenődni. Ez a csevi már nem az ő csevi. A ti filmingitek kell belevinni az újságba és nem a CoV stílusát követni. Az ő idejében lehet, hogy jó volt a csevi... A többi meg rossz. Egy év ellett, szjvc nagyon jó munkát végez a lapnál, a tesztészekkel együtt. Ezek

után apának tekintem szjvc-t. Apának ki utat mutat a játékok között, mi a rossz, mi a jó. Nevel a jó ízlésre, arra hogy figyeljek oda mivel játszok hosszú órákon keresztül köszönöm. Asszem most befejezem... késő van, holnap állást kell keressek. Nehéz nap elé nézek. ☺Köszönöm, hogy levelem meghallgatásra talált. Maradok tisztelettel: HEBARD a lovag  
Kedves Lovag, szép az idő, szép a lovad. Vagy valami hasonló. De én egyáltalán nem kenődtem el, azért, mert valaki a Kiss Laciért rajong. Hiszen ha akarnám, sem tudnám neki az a Csevegőt prezentálni, mint ő. Úgyhogy ezt itt akar le is zárhatjuk, mert teljességgel felesleges arról beszélgetni, hogy mi lenne, ha, meg ilyenek. Ez van, ezt lehet szeretni, vagy utálni. Nem is sejtettem, hogy ekkora felfordulást fogok kelteni a vérmes 576 rajongók körében, de jött pár hasonszorú levél, mint az alant elterülő remekmű, s e mellett nem tudtam szó nélkül elmenni:

Ha' Janikam!

Má' möginn' mit keverték itten? Egyes számú kolosszális probléma a következő: mi a szent kolbaszt keres itt ez a Bagó ember? Mármit a Rovaltban. Csak úgy minden figyelmeztetés nélkül akárkikenehet a csevegőt? Mert ha igen, akkor itt vagyok énsénis, akarom a következőt én szerkeszteni!

Szép is lenne, ha mindennemű pillanatnyi fellángolás keretében az irná a Csevegőt, aki csak akarná. Az, hogy eddig nem én voltam, annak az volt az oka, hogy ott volt rá a János. Mivel azonban nagyon szorgosan elolvastad a Bevezetőt, már tudod is, hogy most már nincs János, és valakinek csak meg kellett írnia azt a szerencsétlen Csevegőt. Az, hogy miért pont én lettem az, már nem igazán tölem kéne megkérdezni. Mint pár sorral feljebb céloztam rá: ez van.

Vagy aza nyamvadt Typhoon vette el minden idődet? Heh, meg tudnám érteni, én is az elvonókúráim része gyanánt írok most levelet. Muszáj valahogy lefognom magam, mert már ráégett a piciny "microsoft" felirat a tenyeremre, óvatlan pillanatomban pedig furcsa alakzatokat írok le a kezemmel. Ja és ezt az átkos csizsolókorongot már egy hete ki se vettem az optikai adatolvasó egységből. Node vissza a lapra. Hát úgy tűnedezik, hogy júliusban is ugrott nyolc kiló - kitörő örömmel olvastam, hogy Zoliba újra ir nekünk valamit. A mostani HD pedig sze'ntem az eddigi legjobb volt, roppant mulatságos! ☺

**Háát, nem tudom. Olvasni lehet, hogy az volt, de ha ezt mondjuk mind át kellett volna élned? Nem biztos, hogy teli szájjal tudtál volna nevetni rajta...**

A csevegő. ööö... hát nem mondom, volt 1-2 jó meglátása az embernek (pl már én is unom az ilyen szövegeket, hogy: „én már 600 éve hűséges olvasótok vagyok, úgyhogy szeresselek engem”, kit érdekel? Majd akkor vajon fel, ha épp most fizetett elő 38 evre), de ez a hostess/tanárnő/pucérnő szövegével elég szálnalmas. Már szerintem

**Ahha. Oké. Akkor mostantól kigyúrt, vagy kigyúratlan teszt, izzadságtól terhes fiúcskákról fogunk írni. Csak itt, csak most, csak Neked!**

De hogy én is felvaghassak, büszkén kijelentem, hogy 1 kivételével mindig levettem, hogy az álnév alatt Gyézé van. ☺Valóban felismerhető az egyébránt igen jó stílusa.

Nemis tudom honnan szereztetek jén alakot. Jut is eszembe, mikoriban egy pajtasom aszongya nekem: mié olvasok én jén időt a újságot, ménem valami jobbat? Na erre én jól visszavágtam, és bambán meredtem a képebe. Erre mit mondjak? Mongyam hogy nemis időt? Há' nézzmár pl a Zozzer arcára! Meg itteza Vargabi is, őjis kezd átvenni ezta stílust. Nézzük csak meg az újdonságot is: jók ezek a kis mellékelt szövegek a cikkekhöz. Bár a jurofajter ideális keréknyomasa engem már hára nem érdekel, nagyrészt figyelemreméltó dolgokat tudtam meg az adott stuff háttéréről. Pl nemis tudtam hogy az Enterprise-t az Enterprise-ről nevezték el

Sajnos nem lehet minden egyes embernek eltalálni az ízlést. Téged speciel lehet, hogy nem érdekelt egy bonusz infó az Eurofighterről, de mivel az a játékhöz kapcsolódott, így mindenképpen hasznosnak tartottuk, mint ahogy van több más játékhöz is közöltünk érdekességeket. És ezen szokásunktól nem kívánunk megválni, mert mint Te is mondtad, a Star Trek-es rész meg kifejezetten bejött Neked is. Úgyhogy ezek az infoboxok maradnak. Punk tum.

Ja, a Conflict Zone cikknél ez egy kicsit furán jött ki, agyon van dicsérve az AI, de a cikkben nincs róla semmi konkrét, hogy mitől is jén jó, mondván hogy ottvan a kiegészítésben. Ott meg az van, hogy készítő miért tudott ilyet alkotni. De mégis, mitől olyan jó?? Lehetett volna valami kis példa, hogy leszemazt ha én sok tankot gyártok, akkor a gép rutinosan elkezd búzát termelni, vagy ijesm. Hm. Hát ha akartam még valamit, akkor azt mostanra elfelejtettem. Egyébként is, már hallom a hangokat: „worshippers need food!” „this is my land, leave it now!”, a kezem pedig görcsösen írja le a spirálokat és R alakzatokat. Meg annyit kiprerelelek magamból, hogy én speciel NEKED írtam a levelet, nem is véletlenül szjvc a címzett.

Jónás, szabolcspszutarezkettyésről Ezet speciel a GyZ tuggya, de azért annyira ne legyünk már barmok, hogy minden egyes szót el kelljen magyarázni. Ha le van írva az, hogy jó az AI, és az is, hogy hogyan működik, akkor egy már igazán lehet róla fogalmazni, hogy milyen példákat lehetne rá mondani. Amúgy meg most ezen a szent helyen rászólok egyet a Zoli piciny kis kobakjára, hogy nem írt példát rá: Zolika! Ejnye-bejnye. Most megnyugodtál?

Szia Sz JVC!

Azt hiszem, én nem vagyok birtokában annak az abszolút csúcsteljesítményt képviselő nyelvi leleményességnek, amellyel Gy.Z. szó szerint felejtethetlenné teszi cikkeket (mintegy): így hát bevezetéseknél csak annyit, hogy alapvetően marha jó az 576 KByte - noha van néhány dolog a lap körül, ami fölött nemigen tudok napirendre tenni. Sőt. Hát barátom pedig biztos állithatom, hogy nem kis felidülés volt olvasni a leveledet, ami a szövegösszetételt, és mondat szerkesztést illeti. Játékokat nem tesztelsz véletlenül? És nálunk nincs kedved megpróbálni?

Nem is akarom húzni tovább az időt: a helyesírásról/nyelvhelyességről van szó (de azt hiszem, ami a legjobban kifejezi, miről is van szó, az a „nyelvi igényesség” kifejezés). NEM, nem vagyok se „mélymagyar”,

se nyelvészprofesszor, semmi bajom nincs az angol/hunglish kifejezésekkel — különösen, ha azok (mintegy) a nyelvi komikum eszközeül szolgálnak (júzer, nőrd stb.), de ami magyarul van, az talán-essetleg legyen helyesen leírva. Mondom mindezt annak tudatában, hogy az 576-é messze a legjobb helyesírási hiba/oldal arány, kis hazánk lelkes (sz)ámítástechnikai magazinjai közül. De akkor is! Nem olvassa végig senki a cikkeket, mielőtt meg a nyomdába az anyag? Hát, a János bácsi vigyázó szemei minden hónapban átfutották a megjelenés előtt álló cikkeket, és biztos kezei bőszen javították benne az elgépeléseket. Elképzelhető, hogy néhány hibát az ő szemei is elcsúszottak, de ez mindig benne van a pakliban, sajnos.

Tényleg nem piszkálódásként mondom, és nagyon nem szeretném, ha bekerülnék a Csevegőbe, mint ellista \*\*\*\*\* , akinek nincs jobb dolga, mint fényes és magasröptű kinyilatkoztatásokat tenni elefántcsonttoronyából (igen, ez bizony egy szó...!) a pórnép okulására: egyszerűen arról van szó, hogy zavar, ha egy amúgy teljesen rendben lévő (SÓT!) írást olyan nyelvi butaságok tesznek tönkre, mint pl. az alany-állítmány egyeztetés hiánya. Egy picit figyeljetelek oda jobban, jó? (Nem lenne fair, ha nem írnám le, hogy a legutóbbi (május) számban határozott javulás tapasztalható ezen a téren (pl. az előző szám „szabjájához” képest (ld. Severance cheat), de azért itt is akad egy-két gyöngyszem, pl. „szórszáll hasogató”, nem, ezt IS EGY szóba kell (enne) írni.)

**Meggonddaltam magam: inkább korrektornak kéne jelentkezned. És akkor még megjelenés előtt elolvashatnád a full a havi KByte-ot. Na, mit szólsz?** Na, ennyit A negatívumról (Észrevetted, hogy az olvasói levelek nagy százaléka (legalábbis felépítésében) hasonlít a cikkekére? Bevezető - negatívum - pozitívum - összhatás (95%)...).

**Nem. Igen?** Kicsit nehéz volt ráhangolódni az új 576-ra, persze ez esetben kicsit mást takar, mint - gondolom én - a legtöbb olvasónál: [Gy.Z. on] 576-vásárlási egyútható ugyanis igen magas lineáris korrelációt mutat a számítógépünkre fejlesztés céljából fordított költségek nagyságával [Gy.Z. off].

Ezt olyan szépen mondtad, csak kár, hogy egy kukkot sem értettem belőle. Azért deriválj egy összeget, ami fedezze mindkét kiadásodat... ☺

Eddig kétszer próbáltam meg „részokni” az 576-ra: egyszer, amikor a régi 386-os helyett egy P100 foglalta el (MEKKORA gépnek számított, szent ég: emlékszem az egyik játék beharagozójában Zolee így írt: „... a játék gepigénye a csillagos ég: P100”), ekkor 3 számig jutottam, másodsorra pedig most, két hónapja, amikor az „Öreg” helyett beruháztunk egy C700-ra. (Lehet akadékoskodni: igen, most is 3 szám alapján írom, amit írok.)

**Hmmm. Dicséretes, hogy már kétszer is próbáltad, és már mutatkoznak Rajtad a függőség első jelei. Nocsak, csak nem beléptél az első kasztba, a levélírók táborába? Mi jöhet még ezután?**

A legutóbbi Csevegőben két levél kapcsán is felerült a CD-másolási téma. Azt hiszem, nagyon sok időnek kell még elteltie ahhoz, hogy legalább a zenei CD-k vásárlási kultúrájához hasonló valami meg-honosodjon Magyarországon a számítógépes játékok terén. Szerencsére egyre többször hallani olyasmiről, hogy ketten-hár-



HA' MEG NEM TESZTELTE AZ  
TÖRLEMEZTETŐ HEZ? TALÁN  
HOGY MI A KEMÉRMÁJ? MODE  
HÁ' ME NINCS A CSÉVILEN

man együtt megvesznek egy játékot, és azt másolják le maguknak, ami abszolút korrekt eljárásnak tűnik a szememben, mindenestre összehasonlíthatatlanul korrektebbnek, mint amit a gátlástalan rippelő-CD-terjesztők csinálnak. Megint csak nem szeretnék álszent lenni, nekem is van másolt CD-m, nem is egy - de nem is egy eredeti játékra is beruháztam pl. leárazás alkalmával (Dungeon Keeper rulez!) -; de... Elszomorított, hogy vannak, akiknek tonnányi rippelt CD-jük van, mindig a legújabb játékokból - vajon mennyi ideig játszanak velük???? Persze, akinek még nincsenek vizsgái (ó, azok szép idők...), vagy netán munkája, több időt tud szakítani a játéka, de szerintem fizikailag lehetetlen végigjátszani annyi programot, amennyit megírnak/megírhatnak.

Ez egy nagyon bonyolult és nagyon szerteágazó téma. Az biztos, hogy a mai szoftverárakat nem a Magyar fizetésekhez igazították, így emberileg megérthető az, ha valaki lemásoltat magának egy programot. Ez persze továbbra is törvénytelennek minősül, de hát ami ma ebben az országban folyik, jóval több már, mint törvénytörés... A nagyüzemi másolókról pedig megvan a kis magánvéleményem, de nem akarok obszervatóriumba átmenni — mert akkor csak SOK-SOK csillagot látnátok...

(Egyébként mindig azon gondolkodtam, hogy honnan a fenéből szerzik meg a játékokat még a megjelenés előtt? Lehet, hogy csak gyermeki naivitásom takarja el előlem a teljesen nyilvánvaló választ, de akkor sem értem. Egyrészt nem értem, hogy a külföldi crackerek hogy jutnak hozzá, illetve hogy török fel, másrészt nem értem, hogyan jut be hozzánk az anyag, bár ez utóbbira azért vannak ötleteim. Na mindegy).

Bár nem akarok itt hacker képző szakkört nyitni, nagy vonalakban fellebbeztem a fátlyat arról, hogy mi is motiválja, mozgatója ezt az egész iparágat. Bár ehhez igazandóbból, egy Háború és Békét megszégyenítő kis szösszenet is kevés lenne, de azért megpróbálom ebbe a pár sorba beleprelesni mindazt, amit tudok.

A nagy „elit” crackercsapatok direkt keresnek is embereket megfelelő kapcsolatokkal, ők kapják az úgynevezett supplier pozíciókat. Ha megnézed a törések mellettí nfo file-okat, gyakran benne van az, hogy friss boltok és újságok kapcsolatát keresik. Tehát ebből a szférából nagyon sokan dolgoznak nekik — cserébe elérték kapnak a sok Terabyte-os privát ftp-kre, ahol naprakészen hozzájutnak a világ összes játékához, filmjéhez és mp3-jához — szinte mindenhez megjelenés előtt. Emellett köztudott, hogy minden cég béta és q&a team-jében is van jópár supplier, főleg a nagyobb kiadóknál hasznosak ezek. Az kevésbé köztudott, hogy mivel még a legtöbb játékprogramozó aktív (hiszen még akik a '80-as évek legelején már hivatásos játékirók voltak sem öregedtek ki), regen pedig szinte mindenki végigjárta a cracker -> coder (rablóból pandúr) vonalat, sokan a gyökerek, a feeling miatt is részlet a cracker scene-nek most is a nagyobb cégek főbb pozícióiban (programozók például). Szóval valahogy így néz ki a válasz arra, hogy hogy lehet meg a cracker-eknek minden jóval idő előtt. Lássuk a másik kérdést,

hogy hogyan jut be az országba.

Manapság már azért eléggé elterjedt a kábeleket — legalább az ADSL —, Budapestén ék komolyan gondolja a nagy mennyiségű netes adatmozgatást, az már nem túl drágán beszerezte. Szóval akik az országban ilyen nagy nemzetközi ftp-ket élérnek, azok többnyire fizetnek ezért magánemberként, hogy megkapjanak mindent naprakészen. A szabályok igen szigorúak: ha valaki kiad kódokat a saját sorsát is megpecsételi, továbbá fix IP-vel engednek csak be embert. Tehát ez lenne a válasz a „hogy jut be az országba” kérdésre.

Közben eszembe jutott, hogy zenék terén az mp3 miatt talán még rosszabb a helyzet. Fura, nekem is volt szerencsém a Napsterhez, mégsem töltöttem éjszakákat... le. :)

Hát mióta életbelépett a kereséskorlátozás, azóta a Napster csillaga igencsak lealázódóban van...

Arra jó volt, hogy megtudjam, érdemes-e megvenni ezt vagy azt a CD-t. Ha nincs Napster, ma legalább 4 CD-vel (pontosabban 3 CD-vel és 1 kazettával) lennék szegényebb. Azt hiszem, a legjobb módja annak, hogy valaki kifejezze egy zenekar / énekes iránti megbecsülését, az az, hogy megveszi az albumát.

Nos, ez így mind szép és jó, és rendben is van, csak hát ugye mi van akkor, ha nincs meg a pénz az azokra az előadókra, akiket szeretsz? Vagy, ha olyan sok van? Meg hát iskolás korában az ember még nem nagyon van teletömve tízezzel (tiszteltet a kivételnek). Jajj, megint lebutkám, hogy magamból indultam ki, és az én ipari letöltéseimből... Na, mind1. Abban azt hiszem senki nem vitatkozik Veled, hogy az eredeti CD tokot fogni ezerszer nagyobb élmény, mint egy TDK rövidítést olvasni az előtett lévő papíron...

Szóval nem értem, mit csinál az Offspring (mondjuk a Metalicát még kevésbé, de az más térszta, mert őket amúgy se kedvelem (azok után, amit az Oasis-féle Wonderwall-lal, vagy a Whisky In The Jarral csináltak, pláne nem)). Egy kasszetta nem kerül olyan sokba (3-4 moziéig!), és talán még mindig a walkman a leginkább elterjedt hordozható zenehallgatási-kézi-készülék (Mézga család rulez). (10 pontos kérdés: mi a walkman angol többes száma? Walkmen? Vagy walkmans? ☺) Legalábbis könnyebb cipelni, mint a számítógépet, tokkal-vonóval. (És pl. a Vörösmarty téri zeneáruházban, aminek momentán nem tudom a nevét, de szép kék; vagy pl. a Lemezkuckóban, ami Budapest LEGJOBB zene-előhelye, olyan ritkaságokat, olyan zseniális zenéket lehet találni potom pénzért, hogy csak na.

Nem tudom, mond-e valamit pl. a „Third Eye Blind” név, „Semi-chaemed life” c. számukat biztos ismered; az ő CD-jüket 700, azaz 700 forintért szereztem be a fenti boltban - az USA-ban platínamez lett. És ott nem 25-30 ezer a platína, mint minálunk... :) Lehet, hogy „beleg” vagyok, de ami a zenét illeti, igyekszem mindent, ami érdekel, eredeti CD-n vagy kázin beszerezni - még akkor is, ha tudom, hogy egyetlen megvásárolt darab nem sokat számít (illetve, nekem nagyon is sokat, amikor olyan magasak az árak, amilyenek).

Már van is 23 eredeti, CD-hez mellékelte kis kártyácskám, ami ha visszaküldénék, felvennének a hivatalos Oasis-levelező listára (persze a legelső visszaküldtem, de azóta

se jeleztek vissza - hiába, Magyarország így is messze van Manchesteről (is, és akkor a fociról ne is beszéljünk (ez most a United kapcsán jutott eszembe, ha esetleg megkérdeznéd, hogy jön ez ide))).

Tulajdonképpen nem is kellek én ide, mert egész jól megbeszéltem magaddal a dolgokat. Ha nagyon hozzá akarnék fűzni valamit a monológodhoz, akkor az valami bologatos-féle jelzés értékű együttértés ikon lenne

Kozsót Napsterről se töltenék le. Ha fizetnének, talán. De inkább akkor sem. ☺ Heh. Ez betálat... ☺ Nézzük, mit akartam még mondani... Igen, szóval „külsín-belbecs” általánosságok: az újság kötése, a papír minősége szerintem kiváló (egyébként nekem ez a legutolsó szempont; a széteső lapoknak is megvan a maguk bája...), a fejlécek igencsak jól sikerültek, az 576-nak ez IS erős, khm, oldala, ha érted a nagyon gyenge szöveget. Az interjú-rovat KELL, KELL, és KELL, nagyon jó ötlet volt, csak így tovább.

Jó látni, hogy végre valakinek tetszik is az, amit csinálunk. Nagyszerű. Akkor talán van értelme szeptemberben is megjeleni... Nagyjából ennyit akartam mondani (meg még talán azt, hogy olvassatok SOK Terry Pratchettet).

Jó. Olvasunk. De Ti meg cserébe olvassatok SOK 576 KByte-ot. Elnézést a kicsit kusza stílus miatt. Ma délután volt mikroökonomia vizsgám (aki tudja, mit jelent ez, az tudja, aki nem, az örüljön), hétfőn pedig már jön az újabb, úgyhogy a tudatalattim nyilván egyfajta verbális feszültség levezetőnek is alkalmazta ezt az e-mailt.

Szóval bocs, is (a nélkül nemigen van befőzés, de ha egyszer igaz...) maradjatok, amik eddig voltatok - a legjobbak, csak egy picit még jobban, ha lehet.

Cheers, sz. a.

Oké. Te nyertél...

ps: Nem tudom, ki az aktuális SzösszeNet felölös, de ajánlom figyelmébe a [www.oa515.com](http://www.oa515.com) oldalt, ami az általam ismert legjobb Oasis-oldal. Már a névváltszás (The Mad Ferret Oasis Page) is közelebbi vizsgálódásra készlet (a „mad for it”, azaz „megőrül érte” kifejezés fordítása; a ferret vadászgörényjelent -), a tartalom pedig lenyűgöző.

A hírek, újdonságok tekintetében messze a hivatalos homepage előtt jár (gondolom, ez nem egyedi eset a rajongói site-ok között), mindig van rajta valamilyen játék, chat-szoba estébe-estébe.

Avagy: Váu. Disztrill... kúl. (Gy.Z. meg pláne, munkát neki, jó sokat-képelem hogy telhet egy napja...)

Hát momentán a SzösszeNetért én lennék a felelős, de utólagos engedelmekkel nem igen borzolnám most az olvasók idegét zenei oldalakkal egy ideig. A Kedvencek mappámban így is annyi tuti frankó oldal árválkodik, hogy jövő ilyenkor megvannak az oldalak. Gy.Z egy napjáról pedig majd esetleg a következő számban értekezhetünk egy keveset, mert most elfogyott a hely. Hej. Óóó, bocs — ennél baromarcúbb elköszönés már nem jutott eszembe, úgyhogy gyorsan abba is szakítom magam: További kellemes nyarat, szünyogban keveset, nőkből sokat — kíván:

Bagó Péter  
576kbyte@576.hu

PC CD-ROM Ha szeretnél egy

## Gangsters 2

PC CD-ROM-ot, vagy plakátot nyerni, válaszolj az alábbi kérdésre, és a helyes megfejtést 2001. Szeptember 1-ig nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére!

Hány része volt a maffia-alapfilmként is emlegetett Keresztapának?

A nyereményeket felajánlotta:  
AUTOMEX MULTIMEDIA KFT.  
[www.automex.hu](http://www.automex.hu) Tel.: 461-57-00

PC CD-ROM Ha szeretnél egy

## Startopia

PC CD-ROM-ot, vagy plakátot nyerni, válaszolj az alábbi kérdésre, és a helyes megfejtést 2001. Szeptember 1-ig nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére!

A Mucky Foot csapata már készített PC-s játékot taval. Melyik volt ez?

A nyereményeket felajánlotta:  
AUTOMEX MULTIMEDIA KFT.  
[www.automex.hu](http://www.automex.hu) Tel.: 461-57-00

Ha szeretnéd megnyerni a 3.

## Emperor: Battle for Dune

pólo egyikét, válaszolj az alábbi kérdésre, és a helyes megfejtést 2001. Szeptember 1-ig nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére!

Melyik 2 faj található meg a játékban, és az annak alapjául szolgáló könyvben is?

A nyereményeket felajánlotta:  
ECOBIT KFT.  
[www.ecobit.hu](http://www.ecobit.hu) Tel.: 268-03-61

Előző havi **DESPERADOS** játékunk nyertesei:

Hosszú Edmond (Budapest)  
— Desperados PC CD-ROM  
Balogh Rita (Töröksenmiklós)  
— Desperados színharmónika

Nyereményüket postán küldjük.





## Dr. Jekyll and Mr. Hyde

„...és láttam, amint az elfogyasztott, hangsúlyozom: kispohárnyi dózis hatására is hosszú, vastag, szinte törékeny szőrszálak sarjadnak kezem fején, államon, sőt szemöldököm is valószínűleg sűrűségnek örvendett, csakhamar. Megdöbbenésemet iszonytató fájdalom s borzasztó hangok kísérték - ábrázatom egyetlen, torz grimaszba fordult, s csupán akaratierőmnek köszönhettem, hogy nem ájultam el menten önnön arccsontozatom hangos ropogással járó átfarmálódásától. A tükörbe pillantottam - s amit láttam, elborzasztott. Ám hiába is próbáltam félrefordítani tekintetem ezen ismeretlen, riasztó arcól - elmémre vörös ködöt bocsájtott új lényem zabolátlan, kíméletlen s könyörtelen mivolta, s tudtam: ölnék...”  
Részlet Dr. Jekyll naplójából - simaaaaaa...

## Independence War II: Edge of Chaos

Flux Engine. Ezt már hallottuk valahol - hamarosan nemcsak hallani, de látni is fogjuk az érdekes (?) név mögött megbúvó grafikus motort, melynek az Independence Warban debütáló engine-hez a világon semmi köze sincsen. Ez mind azért van, mert a méltán sikeres űrhajószimulátor második epizódjához egy az alapjaitól újra felhúzott grafikus motort alkottak meg a program fejlesztői, mely ígéreteik szerint sosem tapasztalt vizuális megvalósítás s különleges effektusok megjelenítését teszi lehetővé. Lesz itt fejlesztett fizikai modell, fejlesztett mesterséges intelligencia, s valószínűsíthetően történet központú kampány mód. És sok, sok dogfight is - mégis, mit hittetek?

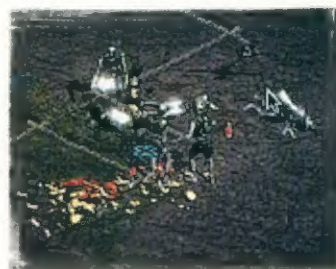


## Anachronox

Mr. Romero soron következő kinyilatkoztatása a Hírek szekcióból a jövő számban debütáló anyagok közé avanszált. Így, aki behatóbb info morzsákra is kíváncsi a projecttel kapcsolatban, némi előrelapozást követően újabb adalékokkal frissítheti Anachronox tárgy körben szerzett eddigi ismereteit. Két dolog már biztos: 1. Vérbeli Cyberpunk ízekre számíthatunk, így stilszerű lehet elhinteni Todd Eridani, középszerű speedgitáros egyetlen érdemi alapvetését: „I'm not a man, not a machine - I'm just something... in between.” 2. Az Anachronox kritikát nem én írom.

## Diablo II: Lords of Destruction

Minden idők legnépszerűbb akció-RPG mítosza hamarosan új kihívások tükrében buzdítja további hullahegyek legyártására a lelkes érdeklődőket. A kiegészítő hivatalos mivolta már eleve garancia lehet a magas színvonalra, hiszen a Blizzard rendszerint bővítések terén is hozza a tőlük megszokott nivót. Lesznek itt - Zolika féle hatásvadász sorrendben - új helyszínek, új questek, új varázslatok, új fegyverek, új monsztrák és: új karakterosztályok is. Mindenkinek, aki valaha Diablo vért ontotta, javallott tananyag.



# TOPLISTÁK

## Angol eladási lista

1. Cossacks (CDV)
2. Half-Life Generation (Sierra)
3. Champ. Manager 00/01 (Eidos)
4. WWTB a Millionaire (Eidos)
5. Settlers 4 (Ubisoft)

## USA eladási lista

1. Half-Life: Blue Shift (Sierra)
2. The Sims (EA)
3. The Sims House Party (EA)
4. The Sims Livin Large (EA)
5. Emperor: Battle for Dune (EA)

## Demo letöltési lista

1. AITD 4 (Infogrames)
2. Atlantis (Disney)
3. Serious Sam (Take 2)
4. Gangsters 2 (Eidos)
5. Leadfoot (Infogrames)

## A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Baldurs Gate II (Interplay)
2. Diablo II (Havas)
3. Ikwind Dale (Interplay)
4. Planescape: Torment (Interplay)
5. Unreal Tournament (GT Interactive)

6. Heroes of Might & Magic III (3DO)
7. Deus Ex (Eidos)
8. The Longest Journey (Funcom)
9. Age of Empires 2 (Microsoft)
10. Civilization 2: Test of Time (Microprose)



JÚLIUSTÓL KERESD AZ 576 SHOPOKBAN!





# 576<sup>KByte</sup>

## HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
**Tel.: 23-87-576**

Pólus Center  
Center Court 237  
**Tel.: 419-41-17**

Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
**Tel.: 345-80-76**

**PC  
CD  
ROM**

**SEGA™**



## ÚJ NAGYKER NYÍLT!



Új címünk  
Budapest XIII.  
Gergely Győző u. 17  
**Tel.: 06-20-334-7196**

Ezzel egy időben a  
Pozsonyi u. 14. szám  
alatti boltunk  
megszűnt!



# WWW.576.HU